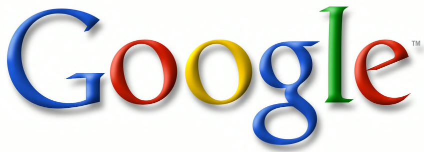




NEDL TRANSFER
HN 5349 I


EX LIBRIS
SILAS W. HOWLAND


EX LIBRIS
SILAS W. HOWLAND

ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX;

CONTENANT les RÈGLES des JEUX de CARTES permis: celles du BILLARD, du MAIL, du TRICTRAC, du REVERTIER, &c. &c.

AVEC DES INSTRUCTIONS FACILES POUR APPRENDRE A LES BIEN JOUER.

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR; du Jeu de Whist, par EDMOND HOYLE, traduit de l'Anglois; du Jeu de Tre-sette; du Jeu de Domino, &c. &c.

AVEC FIGURES.

TOME TROISIEME.



A AMSTERDAM,

Chez D. J. CHANGUION & T. VAN HARREVELT.

MDCCLXXXIX.

LE JEU
DU TRICTRAC;

Avec une Table Alphabétique des Termes de ce Jeu.

CHAPITRE PREMIER.

Instruction préliminaire sur le Jeu du Trictrac.

CE Jeu tire son nom, du bruit qu'on fait en y jouant.

Quinze dames de chaque côté, de deux couleurs différentes, deux dez, trois jettons pour marquer les points, & deux fichets pour mettre dans les trous qu'on gagne, servent à jouer au Trictrac.

On ne joue que deux : ce sont les Joueurs eux-mêmes qui mettent les dez dans leurs cornets.

On commence ce Jeu par faire chacun trois † *piles* * de dames, qu'on pose sur la première *flèche* * du Trictrac, de façon que celui pour qui l'on a de la considération ait les siennes à la droite. Les dames blanches passent pour être les plus honorables : cependant lorsqu'un homme joue avec une Dame, il est d'usage & de la politesse de donner à celle-ci les noires.

Par le même principe, on donne le choix des cornets, & on présente le dez à la per-

† Tous les mots qu'on verra ici suivis d'une étoile, sont ceux dont l'explication se trouve, par ordre alphabétique, dans le Chapitre VIII de ce Traité.

ſonne pour qui l'on doit avoir de la déférence, afin de tirer à qui l'aura. Celui qui a de ſon côté le dez qui marque le plus haut point, gagne la primauté & joue les points de ce premier coup.

Les nombres diſſemblables comme ſix, cinq, quatre & trois, &c. ſont appellés *ſimples* *. Ceux qui viennent égaux, comme deux ſix, deux cinq, deux quatre, &c. ſont appellés *doublets* *.

Chaque *doublet* ſe nomme différemment : les deux as, *bezet*; les deux deux, *double-deux*; les deux trois, *ternes*; les deux quatre, *carmes*; les deux cinq, *quines*; & les deux ſix, *ſonnés*.

D'abord il eſt à propos, ſuivant ce que portent les dez, de jouer deux dames de ſes *piles* ſur les *flèches* qui répondent aux nombres de ces mêmes dez, ce qu'on appelle *abattre du bois* *; on joue autrement, ſi l'on veut, en n'abattant qu'une dame, ce qui ſe dit *jouer tout d'une* *; la même choſe ſe pratique à l'égard de tous les autres nombres qu'on peut exprimer en jouant *tout d'une*, ſi vous en exceptez *ſonnés*, & *ſix cinq* qu'on doit abattre abſolument, parce que les règles du Jeu ne permettent point de mettre une dame ſeule dans ſon *coin de repos* *, encore moins dans celui de l'Adverſaire.

Il eſt preſque toujours de l'intérêt du Joueur de commencer par faire des *caſes* *. On commence d'abord à *caſer* dans la première *table* *, où les dames ſont en *piles*; on paſſe enſuite dans la ſeconde, où eſt le *coin de repos*.

Quand on joue ſes dames, on ne doit jamais compter les *flèches* d'où elles partent, ſoit

qu'on *abatte du bois*, ou qu'on joue les dames abattues.

La *marche* * s'apprend facilement, en obfervant que le nombre *pair* va toujours de *flèche* blanche en *flèche* blanche, & le nombre *impair* de *flèche* blanche en *flèche* verte, & également de *flèche* verte en *flèche* blanche.

La *partie de Tri&rac*, autrement dite le *tour* *, eft de douze trous. A mefure, qu'on les prend, on les marque fur les *bandes* * du Tri&rac trouées des deux côtés vis-à-vis chaque *flèche*. Si l'un des Joueurs les prend de fuite fans que l'adverfaire en ait pris aucun, cela s'appelle gagner une *partie bredouille* * : cependant elle ne fe paye double, que quand les Joueurs en font convenus avant de commencer.

Il faut, pour marquer un trou, avoir gagné douze points; les points que l'on gagne fe marquent avec les jettons au bout & devant les *flèches* du Tri&rac, favoir deux points devant la *flèche* de l'as, quatre points entre la *flèche* du trois & celle du quatre; fix points contre la bande de féparation devant la *flèche* du fix, huit points dans la feconde table près de la bande, dix points devant la *flèche* du dix ou près de la bande du fond : à l'égard des douze points qui font le trou, *partie fimple* *, ou *double*, ils fe marquent avec le fichet fur la *bande* du Tri&rac, à commencer du côté où les dames font en *piles*.

Le premier qui marque, ne fe fert que d'un jetton; quand il a gagné douze points fans être interrompu par l'adverfaire, il marque deux trous, ce qui fe nomme *partie bredouille* *;

Celui qui gagne des points en second, les marque avec deux jettons; quand il en prend douze sans interruption, il marque de-même deux trous *partie bredouille*; lorsqu'il est interrompu, l'adversaire, en marquant les points qu'il gagne, lui ôte un de ses jettons, ce qui s'appelle *debredouiller* *. Il est de la bienséance de se *débredouiller* soi même, sans attendre que l'adversaire le fasse. Pour-lors celui qui parvient le plutôt au nombre de douze points, ne marque qu'un trou, ce qui s'appelle *partie simple*.

Le Joueur qui marque un ou deux trous, non seulement efface tous les points qu'avoit l'adversaire avant le coup de dez; mais encore, s'il juge à propos de tenir, conserve ce qu'il a de points au-delà de douze pour le trou. Il peut cependant arriver que, du même coup, l'adversaire soit *battu à faux* *; pour-lors il marque de son côté en *bredouille* les points qui lui sont donnés.

Celui qui a gagné un ou deux trous de son dez, a la liberté de *s'en aller* *, c'est à-dire de lever les dames qu'il *empile* de nouveau, pour recommencer à les *abattre*, & faire de nouveaux *pleins* *, jusqu'à ce que l'un des deux ait gagné le *tour* ou la *partie complette* du Trictrac : en s'en allant, il ne conserve aucun des points qui lui sont restés : de-même il efface ceux de l'adversaire, qui ne marque jamais, qu'après le coup joué, ceux qu'il gagne *battu à faux*, autrement dit par *Jan qui ne peut* *. Si au-contraire les points qu'il gagne & qui lui font marquer le trou, proviennent du dez de l'adversaire, il ne peut *s'en aller*, & il

conserve tous les points qui lui restent au-delà de douze qui lui ont fait marquer le trou.



CHAPITRE II.

Des JANS.

On compte huit *Jans* au Jeu du Trictrac.

Le 1. est le *Jan de trois coups.*
Le 2. . le *Jan de deux tables.*
Le 3. . le *Contre-jan de deux tables.*
Le 4. . le *Jan de méséas.*
Le 5. . le *Contre-jan de mésëas.*
Le 6. . le *petit Jan.*
Le 7. . le *grand Jan.*
Le 8. . le *Jan de retour.*

Du Jan de trois coups.

Le *Jan de trois coups*, autrement dit *Jan de six tables*, se fait quand en trois coups, en commençant la partie & toutes les fois qu'on recommence, après avoir *levé* * toutes les dames, on *abat* six dames de suite, savoir cinq dans la première *table*, & une dans la seconde à la première *flèche*, en observant qu'on n'est point obligé de faire ce *Jan* si on ne veut : il suffit qu'on ait amené du troisième coup le nombre convenable, pour qu'il vaille quatre points ; & pour-lors on fait la *case* qui paroît la plus avantageuse dans la *table* du *grand Jan*, de deux des quatre dames abattues dans la table du *petit Jan.*

Du Jan de deux Tables.

Le *Jan de deux tables* ſe fait quand on n'a que deux dames abattues, l'averſaire n'ayant point ſon *coin* *, & que les nombres des dez du Joueur vont, l'un, de l'une de ſes dames à ſon *coin*, & l'autre, de ſon autre dame à celui de l'adverſaire: ce coup vaut quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet*; & on abat d'autres dames des *piles*; car on ne peut prendre ſon *coin*, qu'en y mettant deux dames à la fois; & on ne peut en mettre une, ni deux, dans celui de l'adverſaire.

Chaque Joueur peut faire ce *Jan* une fois ſeulement; & le premier qui le fait n'empêche pas le ſecond de le faire après, pourvu qu'il n'ait auſſi que deux dames abattues, que les deux *coins* ſoient vuides, & que les nombres de ſes dez aillent, l'un, d'une de ſes dames à ſon *coin*, & l'autre, de ſon autre dame, à celui de l'adverſaire.

Du Contre-jan de deux Tables.

Le *Contre-jan de deux tables* ſe fait quand le Joueur n'a que deux dames à bas, & l'adverſaire ſon *coin*; l'un des nombres de ſes dez va, de l'une de ſes dames à ſon *coin* & l'autre nombre de ſon autre dame au *coin* de l'adverſaire: pour-lors il perd quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet*.

Du Jan de méſéas.

Le *Jan de méſéas* ſe fait lorſqu'ayant pris ſon *coin*, ſans avoir d'autres dames abattues, l'adverſaire n'ayant pas le ſien, on amène

un ou deux as : ce coup vaut, dans le premier cas, quatre points, & ſix dans le ſecond, par *doublet*.

Du Contre-jan de méſéas.

Le *Contre-jan de méſéas* eſt rare : il ſe fait quand le Joueur ayant ſon *coin*, ſans avoir d'autres dames abattues, & l'adverſaire le ſien, on amène un ou deux as ; auquel cas on perd quatre, ou ſix points.

Du petit Jan.

Le *petit Jan*, ou *petit Plein*, ſe fait dans la première table où ſont les *piles* de dames en commençant : on le fait aſſez commodément, quand on n'amène que du petit jeu, comme *bezet*, deux & as, trois & as, &c.

Pour peu que les dez amènent du gros, il ne faut pas s'y arrêter.

Quand on *remplit* * d'une façon par *ſimple*, ce coup vaut quatre points, & ſix par *doublet* : ſi on *remplit* de deux façons par *ſimple*, on gagne huit points, & par *doublet* douze points.

On peut auſſi *remplir* de trois façons ; ce qui vaut autant que le *double doublet*, c'eſt-à-dire douze points.

Il eſt de la prudence, quand on a gagné un ou deux trous de ſon *petit Jan*, de *s'en aller*, particulièrement lorſque l'adverſaire a ſon jeu bien avancé, c'eſt-à-dire beaucoup de dames dans ſa ſeconde *table*, avec leſquelles il *battroit* * celles que le joueur auroit découvertes, & ſon *coin* s'il avoit le ſien, & le forceroit de

passer l'une de ses dames dans la table de son *petit Jan*, où elle seroit *battue*, & pourroit empêcher, ou du moins ôteroit la facilité de faire le *grand Jan*, parce qu'on auroit une dame de moins.

On ne peut, pour conserver son *petit Jan*, prendre son *coin de repos* par *puissance* *, en jouant *quines* pour *sonnés*; les règles de ce jeu étant qu'on ne doit point prendre son *coin* par *puissance*, quand on peut le prendre par *effet*.* On est donc obligé de *rompre* *, à moins qu'il n'y ait *passage libre* * dans la table du *grand Jan* de l'adversaire, pour passer dans celle de son *petit Jan* : encore ne peut-on y passer, que dans le cas où il ne peut plus faire son *petit Jan* ou *petit Plein*.

Celui qui *s'en va*, a le dez pour recommencer.

Du grand Jan.

Le *grand Jan* se fait dans la seconde table, & se nomme aussi *grand Plein*; quand on *remplit* d'une façon, par *simple*, on gagne quatre points : de deux façons, par *simple*, huit points : & de trois façons, douze points.

D'une façon, par *doublet*, six points : de deux façons, ou *double doublet*, douze points : on ne peut *remplir* de deux ni de trois façons, que lorsqu'il ne s'en faut qu'une dame qu'on ait son *plein*.

On appelle *remplir* d'une façon, quand on

ne peut mettre, sur la *dame* qui est la seule *découverte* * dans la table du *grand Jan*, qu'une seule des autres dames, quand-même on rassembleroit les nombres des deux dez.

On *remplit* de deux façons, quand on peut mettre deux dames sur celle qui est découverte, c'est à-dire amenant cinq & as, on peut remplir de cinq, & de l'as séparément.

Enfin *remplir* de trois façons, est quand on peut mettre trois dames sur celle qui est découverte, une de chacun des points des dez séparément, & la troisième des points des deux dez joints ensemble; ce qui arrive, par exemple, quand on amène cinq & as, & qu'on *remplit* de l'as, du cinq, & du cinq & as.

Amenant quatre & trois, on peut aussi *remplir* de trois façons : du trois, du quatre, & du quatre & trois, & ainsi des autres nombres.

Remplir par *doublet* d'une façon, est, quand on ne peut mettre qu'une dame sur celle qui est découverte, en rassemblant même les points des deux dez : on peut aussi *remplir* par *doublet* de deux façons, autrement dit par *double doublet*, amenant *ternes*, & *remplissant* du trois & du six; ou bien amenant *double deux*, & *remplissant* du deux & du quatre. Cette explication doit aussi servir pour le *petit Jan* & le *Jan de retour*.

Pour se procurer l'avantage de remplir de plusieurs façons, il est bon de mettre une

dame seule sur l'une de *flèches* du *grand Jan*; lorsqu'il ne reste plus que cette *demi-case** à faire, & principalement lorsque l'adversaire n'a rien, ou trop-peu de points, pour qu'il puisse, quelque dez qu'il amène, gagner le trou.

En d'autres circonstances on doit en user de même; pour ne pas perdre son jeu, au risque de donner un ou deux *trous* à l'adversaire, avec lesquels il *s'en va*. C'est ce qui s'apprend en jouant.

Quoiqu'on *remplisse* de 2 ou de 3 façons, & que les dames aillent, ou portent sur la même, on n'est cependant pas obligé de les y jouer; il suffit d'y en mettre une à son choix; & des trois autres on joue celle que l'on veut, qu'on place convenablement à son jeu, soit pour se faire donner des points, en se faisant *battre à faux*, ou éviter qu'on n'en donne, en *se couvrant*.

Après que le *Jan*, ou *Plein*, est fait, autant de fois qu'on joue les dez & qu'on le *conserve**, on gagne & on marque quatre points par *simple*, & six par *doublet*; il en est de même du *petit Jan* & du *Jan de retour*; & il est de la prudence, quand on voit que son jeu s'avance trop, & que celui de l'adversaire est plus beau, ou se prépare à le devenir, de *s'en aller*; autrement on pourroit être *enfilé**, & perdre la partie, quand-même l'adversaire n'auroit pas encore pris un *trou*.

Quand on *tient**, à la faveur de huit points qu'on a de reste, & qu'on a un jeu fort avan-

cé, il faut ôter la dernière dame qui est dans la table du *petit Jan*, afin que l'adversaire ne la *batte* point à faux, qu'on puisse achever le *trou* le coup suivant, & *s'en aller*. En usant de cette précaution, on a encore l'avantage, qu'en amenant six cinq, six quatre, &c. faute de six à jouer, on *conserve* le *plein*, & on gagne quatre points, pour achever le *trou*.

Si cependant le jeu de l'adversaire est plus *passé*, il faut *tenir*; & pour-lors il marque deux points, pour le six qu'on n'a pu jouer.

Observez qu'on est obligé de *rompre* le *plein*, lorsqu'on amène un nombre qu'on ne peut jouer dans ses *tables*, s'il y a du jour dans la table du *grand Jan* de l'adversaire, pour passer dans celle de son *petit Jan*. On doit pour-lors jouer la dame de l'une des *cases*, qui va directement à ce passage, en comptant les points de l'un des dez, & la mettant dans la table de son *petit Jan*, à la *flèche* où elle va, en comptant les points des deux dez ensemble: bien entendu que cette *flèche* soit vuide; car s'il y avoit une dame, on la *battroit*, on ne pourroit y mettre une autre dame, & par conséquent on ne seroit pas obligé de *rompre*.

On est quelquefois obligé de *rompre* par le *coin de repos*, lorsque l'adversaire ne peut plus faire son *grand Jan* ou *grand Plein*, & que sa sixième *flèche*, où vont ces deux dames, par un *sonnés*, est totalement vuide.

Après avoir *rompu*, on peut refaire son *plein*, ce qui vaut quatre points par *simple*;

rempliſſant d'une façon ; huit points ; de deux , auſſi par *ſimple* ; & douze points de trois façons ; ſix points par *doublet* ; & douze points par *double doublet.* Ce coup eſt aſſez ordinaire.

Il arrive quelquefois qu'un joueur eſt *enfilé*, ſans qu'il y ait de ſa faute , quand les dez lui ſont totalement contraires & qu'il ne peut faire ſon *plein.* Cet événement eſt l'effet du haſard.

Du Jan de retour.

Le *Jan de retour* ſe fait dans la table du *petit Jan* de l'adverſaire , où étoient ſes dames en *piles* quand on a commencé la partie, en *rempliſſant :* & tant qu'on *tient*, on gagne, & on marque comme aux deux *Jans* précédens.

On ne peut à ce *Jan*, quand il ne reſte plus qu'une *demi-caſe* à faire, être cenſé *remplir* de trois façons, ſi on a encore ſon *coin de repos*, quand-même les deux autres dames, & l'une de celles du *coin*, iroient juſte ſur cette *demi-caſe.* On ne *remplit* pour-lors que de deux façons , parce que les deux dames du *coin* ne peuvent en ſortir ſéparément, & il arrive ſouvent que, faute de les avoir ſorties à tems , on eſt obligé de *rompre* & de paſſer les autres dames , ſans eſpoir de pouvoir remplir.

Il eſt probable que, lorſqu'on fait le *jan de retour*, l'adverſaire n'y a plus de dames. Par

cette raison, le joueur n'ayant pas à craindre d'y être *battu*, doit étendre les siennes, en commençant par faire des *demi-cases*.

La *case* du *coin* y est égale aux autres, ainsi on peut la faire à deux fois.

Quand toutes les dames sont passées dans cette table, on *lève*, c'est-à-dire, on met *hors du Trictrac** les dames qui battent juste sur la *bande* †, en commençant toujours par les plus éloignées; n'étant permis de lever que celles qui ne se peuvent jouer, & de ne point jouer *tout d'une*, à moins que ce ne soit pour conserver le *plein*.

Celui qui a levé le premier, gagne quatre points, si son dernier coup est *simple*; si c'est un *doublet*, il gagne six points, lesquels lui restent, ainsi que le dez pour recommencer, & il oblige l'adversaire à lever aussi ses dames, quand-même il auroit encore son *plein*.

On est dans l'usage, quand deux joueurs ont *rompu*, & qu'il n'y a plus lieu de douter qui doit avoir levé le premier, que celui qui a le moins de dames à lever tire pour le dernier coup, d'accord avec l'adversaire, afin de savoir si les nombres de ses dez seront par *simple*, ou par *doublet*.

† Le privilége de ce *Jan*, est de compter la *bande* pour une *flèche*: par conséquent, si l'un des joueurs ayant son *plein* n'a plus qu'un six à jouer, & qu'il amène six & as, il conserve encore, parce qu'en comptant la bande pour une flèche, il joue sa dame *tout d'une*: hors de la table, & de même quatre & trois, ou cinq & deux; mais il ne lui est permis de jouer ce coup, *tout d'une*, qu'en faveur de la conservation de son *plein*.

CHAPITRE III.

Des Dames battues dans les différentes Tables

Dames battues dans la Table du grand Jan.

CHAQUE *dame battue* dans la table du *grand Jan* de l'adverſaire, vaut deux points lorſqu'on la *bat* d'une façon par *ſimple*, quatre points quand on la *bat* de deux façons, & ſix points ſi on la *bat* de trois façons. Ainſi, amenant cinq & trois, on peut la *battre*, du trois, du cinq, & du cinq & trois. C'eſt à quoi l'on doit bien prendre garde.

Quand on la *bat* par *doublet*, d'une façon, on gagne quatre points, & huit, de deux façons, qu'on nomme *double doublet*. Cette ſeconde eſt quand on amène deux quatre, & qu'on la *bat* du quatre, & double quatre, qui font huit; ainſi des autres *doublets*.

Il faut faire attention que, d'un ſeul coup de dez, on peut *battre* quatre dames, & plus, de celles que l'adverſaire a découvertes, tant dans ſa table du *grand Jan*, que dans celle de ſon *petit Jan*.

Pour *battre les dames* de l'adverſaire, le joueur peut, en comptant des ſiennes, ſe *repoſer* * ſur lui, comme ſur l'une des *flèches* vuides de l'adverſaire, ou ſur celles où il n'a qu'une *demi-caſe*; avec cette différence, qu'on ne peut ſe *repoſer* ſur aucune *demi-caſe* de l'adverſaire,

pour paſſer au *Jan de retour.* Pour cet effet, il faut que la *flèche* ſoit totalement vuide, au lieu qu'une dame ſeule ſur cette *flèche*, eſt un vuide ſur lequel on peut ſe *repoſer*, pour *battre* plus loin.

Dames battues dans la Table du petit-Jan.

On a déja dit que la table du *petit-Jan* ètoit celle dans laquelle ſont les *piles* en commençant : chaque dame qu'on y *bat* par *ſimples*, vaut quatre points ; & ſix, lorſqu'on la *bat* par *doublet*.

Il faut obſerver que dans cette table on ne peut *battre* aucune des dames de l'adverſaire de deux, ni de trois façons, qu'on n'ait une, ou pluſieurs dames paſſées dans la table de ſon *grand Jan* ; ce qui arrive quand on a tenu au *grand Plein*. Il en eſt de même quand on a tenu au *petit Plein*, & qu'on a été obligé pour le conſerver, de paſſer une dame dans la table du *petit Jan* de l'adverſaire ; auquel cas on peut *battre* ſes dames de deux ou de trois façons. Chaque dame qu'on y *bat* de deux façons, vaut huit points par *ſimple*, & onze points par *double doublet* ; mais ces coups ſont extrêmement rares.

Dames battues dans les Tables de retour.

On peut encore *battre* les dames de l'adverſaire dans ſa premiére & ſeconde *table*, lorſqu'il les y a paſſées pour faire ſon *Jan de retour*, ou qu'il a été obligé de les y paſſer, pour conſerver ſon *grand Plein* ou *grand Jan*,

de même que ſon *petit Jan* ; & pour-lors on gagne, comme il a été dit dans les tables du *grand* & *petit Jan*.

Jeu qui ne peut, ou *Battre à faux*.

Battre à faux ou *Jan qui ne peut*, eſt la même choſe ; chaque dame qu'on *bat à faux*, dans la table du *grand Jan* de l'adverſaire, lui vaut deux points par *ſimple*, & quatre par *doublet* ; & dans la table de ſon *petit Jan*, quatre points par *ſimple*, pour chaque dame *battue à faux*, & ſix points par *doublet*.

On bat à *faux* dans cette dernière table, quand les dames de l'adverſaire, où répondent l'un & l'autre des points des dez ſéparément, ſont couvertes, & que celles de la table de ſon *petit Jan*, où vont les mêmes points joints enſemble, ſont découvertes.

On ſe ſert encore de ce terme de *Jan qui ne peut*, pour le *coin* battu à faux, comme pour une dame qui ne peut être jouée.

CHAPITRE IV.

Du coin de repos.

Ce *coin* eſt bien nommé *coin de repos* : tant qu'on ne l'a point, on eſt très-expoſé à être *battu*, lorſque l'adverſaire a le ſien, & particuliérement bien des dames dans la table de ſon *grand Jan*, ſoit *caſes* ou *demi-caſes* : il ne faut donc pas négliger de le prendre, dès qu'on en trouve l'occaſion favorable. Pour cet effet il eſt bon de ſe conſerver,

autant qu'on le peut, une ou deux dames ſur la cinquième *flèche* du *petit Jan*, qu'on appelle le *coin bourgeois* *, afin d'avoir des ſix à jouer, pour prendre ce *coin de repos.*

Celui qui le prend le premier, peut *battre* celui de l'adverſaire ; & il le *bat* effectivement, lorſqu'ayant des dames dans la table de ſon *grand Jan*, ſoit *caſes* ou *demi-caſes*, les nombres des dez vont, l'un & l'autre de deux de ſes dames, directement au *coin* de l'adverſaire : ce coup par *ſimple* vaut quatre points, & ſix par *doublet* ; mais on ne peut *battre* le *coin* de l'adverſaire, d'un ou deux as, qu'on n'ait une ou deux dames en *ſurcaſe* * ſur le ſien.

Il faut obſerver, que quand on n'a point ſon *coin*, ni l'adverſaire le ſien, on peut le prendre par *puiſſance* ; c'eſt-à-dire, quand on amène ſix cinq, on le prend par cinq & quatre ; de même quand on amène quatre & deux, par trois & as, &c. : mais il n'eſt permis de le prendre par *puiſſance*, que quand on n'a point de dames, avec leſquelles on puiſſe le prendre par *effet*, & comme on ne peut prendre ſon *coin* qu'en y mettant deux dames à-la-fois, de même on ne peut les en ôter pour paſſer dans les *tables* de l'adverſaire, & y faire le *Jan de retour*, que toutes deux enſemble ; & pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd deux points : c'eſt ce qui s'apprend facilement en jouant.



CHAPITRE V.

Des combinaiſons des Dez.

POUR connoître les coups qui ſont pour ou contre ſoi, il eſt à propos de ſavoir combien il y a de *combinaiſons* des deux dez, afin de s'en garantir dans les circonſtances critiques, ou d'en tirer avantage dans les occaſions où l'on peut avancer ſes dames, pour les faire *battre à faux* par l'adverſaire.

On ſait par expérience, qu'il y a trente-ſix *combinaiſons* des deux dez, ſavoir vingt-une *ſenſibles* & *réelles*, & quinze *réelles inſenſibles*, comme il eſt expliqué ci-après.

Le ſept, qui eſt le milieu des dez, a le plus de combinaiſons : il arrive de ſix façons, & par conſéquent il a ſix combinaiſons à lui ſeul, en y comprenant les *réelles inſenſibles.*

EXPLICATION.

Le ſept arrive de ſix façons, ci . .	6 façons,	& a 6 combinaiſons;
8 & 6 de chacun .	5 id. .	10 id. enſemble.
9 & 5, id. . . .	4 id. .	8 id. id.
10 & 4, id. . . .	3 id. .	6 id. id.
11 & 3, id. . . .	2 id. .	4 id. id.
12 & 2, ainſi que tous les doublets. .	1 id. . .	2 id. id.
Preuve . . .		36

On peut faire une autre preuve, en multipliant les points d'un dez qui sont six, avec les points de l'autre dez qui sont aussi six, & on trouvera que six fois six font trente-six.

Puisque le sept a le plus de *combinaisons*, il est constant qu'il doit arriver le plus souvent; c'est pourquoi il est à propos de découvrir la dame où va ce nombre, en comptant du *coin* de l'adversaire, quand on n'aura à craindre que deux coups, comme cinq & deux, deux & cinq †, & à espérer quatre coups, comme six & as, as & six, quatre & trois, trois & quatre.

Les *doublets* doivent être par conséquent moins rares que les coups *simples*, parce que ceux-ci ne se trouvent qu'une fois dans les deux dez, & que les autres s'y rencontrent, deux, trois, quatre, & cinq fois, en y comprenant les *combinaisons réelles insensibles*.

La règle qu'on vient d'exposer, sert aussi à prouver que sept est le milieu des deux dez, quoiqu'ils ne puissent produire plus de douze points. Pour rendre cette preuve sensible, on prend le plus fort point d'un dez, qui est six, avec le plus foible de l'autre, qui est un, cela fait sept; & en supposant qne le dez qui représentoit le six, soit l'as le coup suivant, & que celui qui étoit l'as, soit le six, qui font aussi sept, on aura amené en ces deux coups

† Le dez qui a amené le quatre, le coup suivant peut être le trois; & celui qui étoit le trois, le coup suivant peut être le quatre. Ainsi, quoiqu'on amène le même nombre, ce n'est pas toujours les mêmes dez qui l'ont produit.

quatorze ; d'où l'on doit conclure que le milieu des deux dez eſt ſept.

Pour connoître combien il y a de coups contre ſoi, il faut ajouter dix au nombre ſur lequel on eſt découvert ; cette règle eſt certaine, & ſi on eſt découvert ſur un cinq, en *combinant* bien, on trouve que l'on a quinze coups contre ſoi, & ſur le ſix, ſeize.

Sur trente-ſix points qu'on peut faire,

Le 6 a	. . .	16	combinaiſons.
Le 5 en a	. .	15.	
Le 4 en a	. .	14.	
Le 3 en a	. .	13.	
Le 2 en a	. .	12.	
Le 1 en a	. .	11.	

Des onze nombres qu'on peut faire avec deux dez, cinq peuvent ſe faire d'un dez ſeul, & avec les deux dez enſemble, comme 6, 5, 4, 3 & 2 ; au lieu que 12, 11, 10, 9, 8 & 7 ne peuvent ſe faire qu'avec deux dez.

CHAPITRE VI.

Règles du Trictrac.

DAME *touchée*, dame *jouée*, à moins qu'on n'ait pris la précaution de dire *j'adoube.* *

Qui caſe mal, peut être contraint, dès qu'il a touché ſes dames, de reſter où il eſt, ou de jouer d'une ſeule dame (s'il ſe peut) les deux nombres que ſes dez lui ont produits.

Quand on gagne des points, en second, qui doivent être marqués *bredouille*, & qu'on oublie de les marquer avec deux jetons, on ne peut marquer partie *bredouille*, & on ne doit marquer qu'un trou.

Qui marque plus ou moins qu'il ne doit marquer, & oublie à marquer les points qu'il gagne de son dez, ou de celui de l'adversaire, est envoyé à *l'école* * du plus, comme du moins, & de ce qu'il a oublié de marquer.

Il arrive quelquefois, qu'un joueur fait des *écoles* exprès, pour empêcher l'adversaire de lever ses dames, & de *s'en aller*; ce qui le conduiroit à perdre le *tour*. Il est bon alors d'examiner s'il est de notre avantage de lui laisser faire cette *école* & de la marquer: cela dépend de nous; & nous devons consulter là-dessus la disposition de notre jeu, & celui de notre adversaire.

On est maître de laisser faire *l'école* sans la marquer, ou de forcer l'adversaire de marquer les points qu'il gagne: s'il en marque sans les gagner, de l'obliger de reculer son jetton, pour empêcher de faire *l'école*; mais il faut observer que tout ceci se doit faire avant de jouer un autre coup, autrement on n'y seroit plus reçu.

Il n'est pas permis, pour le bien de son jeu, de n'envoyer à *l'école* que de deux, quatre ou six points; les règles de ce jeu veulent qu'on y envoie de tous les points que le joueur n'a pas marqués; ensorte que celui qui

a fait *l'école*, s'il y trouve son avantage, peut obliger de marquer son *école* toute entière.

On n'envoie point à *l'école* de *l'école* *; mais celui qui envoie mal-à-propos à *l'école* & a marqué les points, est envoyé à *l'école*, de ce qu'il a marqué mal-à-propos, & on l'oblige de démarquer les points de cette prétendue *école*.

Qui dit, *je gagne huit points* & n'en marque que six, est envoyé à *l'école* de deux points; & de même qui dit, *je gagne six points*, & en marque huit, est envoyé à *l'école*, des deux points qu'il a marqués de trop.

Tant qu'on n'a point joué ni touché ses dames, si on gagne huit ou dix points, & qu'on n'en ait marqué que quatre, ou tel autre nombre au-dessous de ce qu'on a gagné, on est reçu à marquer le surplus, quoiqu'on ait quitté son jetton, parce qu'on peut toujours l'avancer; il n'en est pas de même de celui qui a marqué de trop; car *l'école* du trop marqué, est faite dès qu'il a quitté son jetton, parce qu'on ne peut le reculer.

Quand on veut *s'en aller*, & qu'on a des points de reste au-delà des douze pour le trou; il ne faut pas les marquer, autrement il ne seroit plus permis de *s'en aller*.

Celui qui *s'en va*, après avoir marqué le trou qu'il a gagné de ses dez, & qui a oublié à démarquer ses points, ne peut être envoyé à *l'école* de ses points marqués; cependant il faut les démarquer, parce qu'il ne doit plus lui en rester.

Si au contraire il *tient*, & qu'il oublie (après

avoir marqué son trou) de démarquer les points qui lui ont servi à le prendre, il est envoyé à *l'école* des points marqués ; si cependant il en avoit au-delà des douze, il n'est envoyé à *l'école*, que de ce qui est marqué de plus que ce qui doit lui en rester.

Celui qui gagnant deux trous, n'en marque qu'un, n'est plus reçu à marquer l'autre, dès qu'il y a eu un coup de joué : aussi ne peut-il être renvoyé à *l'école* de ce trou, parce qu'on n'envoie point à *l'école* des trous, quoiqu'on puisse y être envoyé de plus que d'un trou, en points oubliés à marquer.

Celui qui a marqué des points pour le *plein* qu'il auroit pu faire, & que cependant il n'a pas fait, pour avoir touché une autre dame que celle qui devoit y servir, est envoyé à *l'école* de ce qu'il a marqué, & obligé à jouer la dame qu'il a touchée : si cependant il étoit plus avantageux à l'adversaire de faire le *plein*, il peut y contraindre & ne marque pas moins pour lui les points de *l'école*.

L'adversaire ne peut obliger de passer une dame dans sa première table, pour conserver le *petit Jan*, tant qu'il peut faire le sien, & par la même raison l'on ne peut, pour conserver le *grand Jan*, passer une dame dans le sien, pour y rester, tant qu'il peut le faire ; cependant on peut emprunter ce passage, quand il est vuide, pour transporter une dame dans la table de son *petit Jan*, s'il n'y en a point, à la *flèche* jusqu'où va le nombre des deux dez.

Il est permis de changer de dez, & d'a-

rêter avec le bas du cornet un dez qui pirouette, comme aussi de *rompre* ceux de l'adversaire à la sortie du cornet, si on craint quelque coup dangereux ; mais il faut *rompre* très-promptement, de sorte que ni l'un ni l'autre ne puisse dire, quel nombre avoient amené les dez ; il ne faut cependant pas *rompre* souvent, car on se feroit passer pour mauvais joueur.

Quand on est convenu de ne point *rompre* si on *rompt* les dez, l'adversaire peut jouer le nombre qui lui est le plus avantageux.

Il ne faut point lever les dez, que celui qui les a joués, ne les ait vus & nommés.

Les dez qui vont sur les *bandes*, & ceux qui ne sont pas sur leur cube, quoique dans le Trictrac, sont nuls.

Quand un dez se casse, la partie qui paroît se compte, & le coup est bon ; si cependant les deux faces cassées étoient dessous, & que les deux autres représentassent chacune leurs points, le coup est nul, parce qu'on ne joue point avec trois dez.

On ne peut mettre, en faisant le *Jan de retour*, une ni deux dames dans le *coin* de l'adversaire, quoiqu'il ne l'ait plus, & qu'il ne puisse le reprendre ; on peut cependant, lorsqu'il est vuide, y emprunter passage.

Quand on a quitté le *coin de repos*, on peut le reprendre, *par puissance*, ou *par effet* ; dans le premier cas, il faut que l'adversaire n'ait plus le sien.

On ne peut lever au *Jan de retour*, que toutes les dames ne soient passées dans cette

table

table, à moins que ce ne soit pour conserver ce *plein* ; pour lors on peut jouer *toute d'une*, sur la *bande*, même plus d'une fois si le cas arrive.

On est obligé de jouer dans la table du *Jan de retour*, tout ce qui peut y être joué ; par la même raison on ne doit jamais tirer une dame *hors du Trictrac* * que par défaut ; c'est-à-dire, quand les points excèdent le nombre de *flèches* qui se trouvent entre la dame la plus reculée & le bord du Trictrac.

Celui qui a levé le premier, gagne quatre points, si son dernier coup est *simple* ; si c'est un *doublet*, il gagne six points, & a le dez pour recommencer.

CHAPITRE VII.

Conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

En commençant à jouer, il est bon de mettre *tout à bas*, les points au-dessous de six, & *tout d'une*, quand on amène six & as, six deux, & six trois.

Il faut beaucoup d'attention à ce Jeu, & se faire un usage, quand on a joué les dez, de regarder si on ne bat pas l'adversaire, soit son *coin*, ou ses *dames découvertes*, d'une ou de plusieurs façons.

On doit profiter de toutes les occasions que l'on a de faire des *cases*, & cependant ne point trop se découvrir, ni trop avancer son jeu,

de crainte de *passer les dames* & de rendre le *plein* difficile.

Il faut se conserver, autant qu'on le peut, des six à jouer, soit pour *remplir*, ou pour prendre le *coin du repos*.

On ne doit point tenter de faire *le petit Jan*, à moins qu'on n'amène, en commençant, des as, deux & trois : deux ou trois coups doivent en décider.

Quand l'adversaire s'arrête à faire *le petit jan*, il faut *avancer son jeu*, en jouant *tout d'une*, & étendre ses dames dans la table du *grand-jan*, afin de prendre plutôt le *coin*, battre le sien ; & ses *dames découvertes*.

On doit faire par préférence la septième *case*, qui est la *case du diable* ; & quand on aura le choix de plusieurs *cases*, préférer celles à la suite des autres.

On doit s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à l'adversaire, & se découvrir sur ces nombres, principalement quand il n'aura qu'un coup pour lui, & qu'il y en aura deux contre.

Quand le *grand-jan* de l'adversaire est fait, si son jeu est pressé, il faut remarquer quel nombre il ne pourroit jouer sans *rompre*, comme *sonnés*, six cinq, *quines*, ou six quatre, &c. ôter les dames qui sont sur la *flèche* où vont ces nombres ; on l'oblige par-là de *rompre* & de passer sa dame dans la table de votre *petit-jan*.

Quand le jeu de l'adversaire est mauvais & qu'il ne lui manque que quatre points pour achever son trou, il est bon de se couvrir afin

qu'il ne batte point ; car s'il bat, il marque le trou *partie une* ou *deux*, & *s'en va*.

Si, son jeu étant dans cette disposition, on lui donnoit, en le *battant à faux*, suffisamment de points pour achever le trou, & qu'il affectât de ne s'en point appercevoir, il faut l'obliger à marquer ces points : par ce moyen il ne peut *s'en aller*. Si cependant il ne manquoit que les points de cette *école*, volontaire ou non, pour achever le trou, on doit en profiter, parce qu'on efface tous ses points.

Quand on fait son *grand-jan*, il est bon de se rendre maître du jeu, afin de *s'en aller* quand on aura gagné le trou, principalement quand le jeu de l'adversaire est bien préparé. On y réussit, en couvrant ou en ôtant les dames qu'il pourroit *battre à faux*, par *jan qui ne peut* : mais s'il avoit encore deux cases à faire, ou qu'il n'eût point son coin, on ne risque rien d'étendre ses dames dans la table du *petit-jan* pour les faire *battre à faux*.

Pour conserver le *grand-jan* plus long-tems, on doit passer ses dames, autant qu'on le peut, sur la première *flèche* de la seconde table, pour s'ôter les six à jouer ; parce que si on en amène un, on conserve, ne l'ayant pas à jouer, & l'adversaire ne marque que deux points pour chaque dame qu'on ne joue pas.

Quand on est obligé de *rompre* le *grand-jan* par cinq & quatre, & que l'adversaire est aussi prêt de *rompre*, il est quelquefois plus avantageux de découvrir deux dames, au risque qu'elles soient battues, que de livrer *passage* : par ce moyen, s'il amène cinq, il est aussi obligé de *rompre*.

On nomme *enfilade*, lorſque les dez ſont totalement contraires, & qu'on ne peut faire le *plein*. Si ce malheur arrive, & qu'il reſte encore une ou deux *caſes* à faire, il faut mettre des dames ſur ces *flèches* vuides : on bouche par ce moyen le *paſſage* à l'adverſaire, & ſi ſon jeu eſt avancé, on l'oblige de *s'en aller*, après avoir marqué les points qu'il a gagnés pour ſon *plein*, & avoir battu : cependant, s'il ne lui falloit plus qu'un ou deux trous pour gagner la partie, il faudroit jouer autrement.

Quand l'adverſaire a fait ſon *plein* & qu'on n'a point encore ſon coin, il faut prendre, quand on devroit ſe découvrir ; car tous les coups qu'il joueroit, outre quatre points, que chacun d'eux lui vaudroit, pour *conſerver*, il battroit encore ce *coin*, qui lui vaudroit chaque coup quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet*.

Il faut faire attention, quand on paſſe au *jan de retour*, de ſortir du *coin*, quand on eſt prêt de remplir, & particulièrement lorſque l'adverſaire n'a plus que deux *caſes* dans la table de ſon *grand-jan* ; autrement on feroit obligé de paſſer ſes dames, ſi on amenoit un ou deux as, & on manqueroit le *plein de retour*.

Il faut jouer, autant qu'il ſera poſſible, ſuivant les règles & la poſition de ſon jeu, & de celui de l'adverſaire ; mais avoir beaucoup de prudence, & ne pas tenir ſans une eſpèce de certitude de n'être point *enfilé*.

On ne parvient point à bien jouer au Trictrac, qu'on ne ſe faſſe une grande habitude, dès qu'on a joué les dez, de regarder avant de toucher ſes dames, ſi on ne bat point cela

les de l'adversaire, ou son *coin*: les habiles Joueurs voient même d'un coup-d'œil, avant de jouer, ou que l'adversaire joue, tout ce qui est pour ou contre; aussi ne fait-on plus d'*école*, quand on est parvenu à ce degré.

CHAPITRE VIII.

Explication des Termes généraux.

A

Abattre du bois, c'est exprimer les points des dez, en abattant du *talon* ou *piles*, deux dames à-la-fois, qui servent à faire le *petit-jan*, si le cas arrive, & par la suite des *cases*, dans la table du *grand-jan*.

Adouber, *j'adoube*. Mot de précaution, dont on se sert pour avoir la liberté de toucher ses dames & les arranger.

Aller, *s'en aller*. Terme dont on se sert, quand on a gagné un ou plusieurs trous de son dez, & que son jeu n'est pas si beau que celui de l'adversaire; alors on dit, *je m'en vais*: on lève les dames pour les remettre en *piles*, & on recommence.

Avancer. On entend par *avancer son jeu*, jouer ses dames dans la table de son *grand-jan*, pour prendre plutôt son *coin*, battre celui de l'adversaire, & ses dames découvertes, s'il s'arrête à faire son *petit-jan*.

B

Bandes. Ce sont les bords percés vis-à-vis des *flèches.* Chaque Joueur y marque les trous qu'il gagne. Celui qui joue les dez, doit toujours les faire toucher la bande de l'adversaire ; & au *jan de retour* on compte la bande pour une *flèche* ou lame.

Battre. Se dit du *coin* de l'adversaire, ou de ses dames, si elles sont découvertes, & que les points des dez aillent des dames du Joueur à ce *coin* vuide, ou à ces dames découvertes.

Battre à faux. Quand l'un & l'autre des points des dez du Joueur répondent à deux *flèches* garnies de deux dames ou cases, & que les deux points réunis vont à une autre dame découverte, on appelle cela *battre à faux*, ou par *jan qui ne peut* : elle vaut autant à l'adversaire, qu'elle eût valu au Joueur, s'il l'eût battu pour lui.

Battre à faux. Se faire donner des points. Il est quelquefois à propos de découvrir ses dames, pour se faire *battre à faux* & donner des points ; comme il est prudent de les couvrir, suivant les circonstances de son jeu.

Bezet ou *ambezas.* Se disent l'un ou l'autre ; quand on amène deux as.

Bredouille. Quand l'un des Joueurs gagne douze points de suite, sans être interrompu par l'adversaire, il marque deux trous ; ce qu'on appelle *partie bredouille.* Celui qui gagne des points en second, pour faire voir qu'il est en *bredouille*, les marque avec deux jettons, qu'on nomme aussi *bredouilles.* On ap-

pelle aussi *grande bredouille*, une partie gagnée sans que l'adversaire ait pris un trou.

C.

Carmes. Quand les dez amènent deux quatre, on les nomme ainsi.

Case. On nomme *case*, deux dames sur une même *flèche*; & quand il n'y en a qu'une, c'est une *demi-case*, ou dame découverte, qui peut être battue.

Case du diable, est la septième en comptant des piles ou talon. On la nomme ainsi, parce que le *plein* se fait difficilement, quand il s'achève par cette *case*.

Case de l'écolier, est la plus proche du *coin de repos*, & la dixiéme en comptant du talon. Les habiles Joueurs tâchent, autant qu'ils le peuvent, de finir le *plein* par cette *case*.

Cases alternes, se dit des cases entre chacune desquelles il y a une *flèche* vuide. Elles rendent le *plein* difficile, & mettent celui qui les a, en danger d'être souvent battu.

Caser, ou faire des *cases*, est placer deux dames sur la même *flèche*.

Fausse case. Celui qui voulant faire une *case*, se trompe & touche une autre dame que celle qui y peut servir, fait *fausse case*, & est obligé de remettre cette dame à sa place, ou l'adversaire peut la lui faire jouer à sa volonté.

Surcase, ou *dame surnuméraire*, est une troisième dame sur une *case* déjà faite.

Coin de repos, est la onzième *case*. Il ne se peut prendre qu'en y mettant deux dames à-

la-fois ; & on ne peut le quitter, pour passer au *jan de retour*, qu'en les ôtant de même toutes deux ensemble. Ce *coin* se prend par *puissance*, quand l'adversaire n'a pas le sien ; mais quand on le peut prendre par *effet*, il n'est pas permis de le prendre par *puissance*.

Coin bourgeois, est la cinquième case, dans la table du *petit jan*. Il est à propos d'y avoir une ou deux dames, pour faciliter la prise du *coin de repos*, quand on ne l'a pas.

Combinaison, s'entend du calcul des différens points des dez, pour connoître les coups qui sont pour ou contre soi, se procurer l'avantage des premiers, en se faisant *battre à faux*, & éviter les derniers, en se couvrant à propos.

Conserver, s'applique à tous les *jans*. Chaque coup que l'on joue, & que l'on *conserve*, on gagne des points.

Conserver par impuissance. On conserve par *impuissance* au *plein du grand-jan*, quand on ne rompt point faute de *passage*, & qu'on ne peut jouer : on gagne comme si on conservoit en jouant ; mais l'adversaire marque deux points, pour chaque dame non-jouée.

D.

Dame couverte, est mettre une seconde dame sur une *flèche* où il n'y a qu'une *demi-case*.

Dame découverte, est une *flèche* sur laquelle il n'y a qu'une dame qu'on appelle *demi-case*.

Dame aventurée, est celle qu'on avance

toute seule, & qu'on ne prévoit pas pouvoir couvrir promptement.

Dame passée, s'entend de celle qui ne peut plus servir à faire *le plein*, parce qu'elle se trouve au-delà des *flèches vuides*. On se sert aussi de ce terme au *petit jan* & *jan de retour*; & de même lorsqu'une dame peut passer (quand il y a passage libre) dans les tables de l'adversaire.

Dame non-jouée *Dame battue à faux*	}	s'expriment par le terme de *Jan qui ne peut*.

Dame touchée, *dame jouée*, est une règle de rigueur, établie pour celui qui touche une dame l'une pour l'autre, qu'il est forcé de jouer à la *flèche* où elle va, quelque désavantageuse que lui soit cette place, à moins qu'avant de la toucher il n'ait dit *j'adoube*.

Débredouiller. On entend par ce terme interrompre l'adversaire dans les points qu'il a gagnés; & s'il les avoit marqués avec deux jettons, il faut en ôter un pour le *débrédouiller*. Quand on est *débredouillé* de part & d'autre, celui qui gagne le premier douze points, ne marque qu'un trou, ce qu'on appelle *partie simple*.

Doublet. On appelle *doublet* deux dez dont les points sont semblables, comme *ternes*, *carmes*, &c.

Double doublet. On se sert de ce terme, quand les points des dez sont pareils, & qu'on bat ou remplit de deux façons.

Double deux, est quand les dez amènent deux deux.

E.

Ecole. On dit faire une *école*, marquer une *école*, ou envoyer à *l'école*, quand, l'un des Joueurs oubliant de marquer les points qu'il gagne, l'adverſaire les marque pour lui ; c'eſt ce qu'on appelle envoyer à *l'école.*

Ecole de l'école. On n'envoie point à *l'école de l'école*, c'eſt-à dire, que ſi on fait une *école*, oubliant de marquer les points qu'on gagne, & ſi l'adverſaire ne s'en apperçoit pas, ou oublie de les marquer ; on ne peut l'envoyer à *l'école*, parce qu'il n'y a pas envoyé.

Fauſſe école. Celui qui croyant que l'adverſaire fait une *école*, marque les points de cette prétendue *école*, eſt envoyé à *l'école* de ce qu'il a marqué mal-à-propos ; c'eſt ce qu'on appelle *fauſſe école*, & envoyer à *l'école de l'école.*

Effet, ſe dit du *coin* qu'on ne peut prendre par *puiſſance*, quand on peut le prendre par *effet.*

Enfilade, être *enfilé.* C'eſt rompre ſon *plein*, découvrir ſes dames, & donner paſſage à l'adverſaire, au moyen duquel il tient plus long-tems, & marque des points pour ſon *plein*, pour les dames qu'il bat & pour celles qu'on ne peut jouer.

Etendre ſon jeu, eſt le diſpoſer de façon à ſe ménager des dames à jouer, pour remplir de pluſieurs façons ; & quand l'adverſaire s'arrête à ſon petit *jan*, faire des *demi-caſes*, afin de prendre ſon *coin* plus promptement, battre le ſien, & battre ſes dames découvertes.

F.

Flèches. Il y en a vingt-quatre, ordinairement blanches & vertes. Chaque Joueur en a douze, & on ne compte point celle d'où l'on part pour jouer, ainsi que pour battre.

Fichet. Chaque Joueur en a un, pour marquer les trous qu'il gagne.

H.

Hors du Trictrac, veut dire hors du Jeu; c'est pourquoi à mesure qu'on lève des dames, on les met dans l'autre table vuide, parce que sur la bande elles seroient en danger de tomber.

I.

Jans. Il y en a huit, que nous avons expliqués ci-dev. dans le Chapitre II. On se sert aussi de ce terme pour nommer les tables & les distinguer.

Jan qui ne peut, est expliqué ci-devant à l'article des *Dames battues à faux.*

Contre-jan, ou *Jan qui ne peut*, est la même chose. Il y a *Contre-jan, de deux tables*, & *Contre-jan de mézéas*, ci-devant expliqués, page 6.

Petit jeu ou *bas-jeu.* On se sert de ces termes quand les dez amènent *bezet*, deux & as, trois & deux, &c.

Impuissance, conserver par *impuissance*, est expliqué ci-devant à l'article *Conserver.*

Jouer son coup, c'est exprimer les points qu'on vient de faire, en posant une ou deux dames sur certaines *flèches.*

L.

Lames ou *flèches*, sont la même chose.

Lever les dames, c'est la même chose que *s'en aller*. Au *jan de retour* on lève (quand toutes les dames sont passées dans la table de ce Jan) toutes les dames qui ne s'y peuvent jouer.

Loix: On dit *loix du coin*, loix du *plein*, ou *grand jan*, de même que du *jan de retour*. On ne doit point s'en écarter.

M.

Marche du Trictrac, s'entend du droit que chaque Joueur a de faire le tour des tables, en commençant à son *talon*, & finissant à celui de l'adversaire.

Marquer les points & les trous. On marque les points avec les jettons, & les trous avec les fichets. La façon de marquer les points est expliquée, p. 3.

Mettre une dame dedans, s'entend lorsqu'il ne reste plus qu'une *case* à faire dans l'un ou l'autre des *Jans* ou *Pleins*, & qu'on met une dame seule sur la *flèche* vuide, pour avoir une occasion prochaine de remplir d'une ou de plusieurs façons.

O.

Outrepasser. Il est permis à un Joueur de passer ses dames dans le *petit jan* de l'adversaire, lorsque le passage qu'il emprunte pour reposer est vuide. C'est ce qu'on appelle *outrepasser*.

P.

Partie bredouille, *Partie une & deux sans bouger*, *Partie une & deux*, se dit quand on gagne douze points de suite, sans être interrompu par l'adversaire & qu'on marque deux trous. Si on les gagne d'un seul coup, & qu'on ait déjà des points marqués en *bredouille*, c'est *partie une & deux sans bouger*; c'est-à-dire, que celui qui gagne les trous ne dérange point son jetton, mais il ôte celui de l'adversaire dont il efface les points.

Partie simple, *Partie simple sans bouger*, *Partie simple*, s'entend de-même qu'il est expliqué ci-dessus, avec cette différence qu'on ne marque qu'un trou.

REMARQUE.

Quand les Joueurs n'ont chacun qu'un jetton sur jeu, c'est une marque qu'il n'y a point de *bredouille*; mais quand il n'y a qu'un jetton ou trois sur jeu, c'est une preuve que l'un des deux Joueurs est en *bredouille*.

Passage ouvert. C'est une *flèche* totalement vuide, sur laquelle on emprunte *passage* pour jouer une dame plus loin, ou une *flèche* où il n'y a qu'une dame sur laquelle on se repose pour battre plus loin une autre dame découverte, en assemblant les nombres des deux dez.

Passage fermé, est une *flèche* où il y a deux dames qui empêchent que le Joueur ne puisse en passer une des siennes dans la table du *petit-jan* de l'adversaire; & on ne bat jamais à faux que par un passage fermé.

Passer son jeu, est quand on est obligé

de jouer les dames sans espoir de pouvoir remplir.

Passer au retour, c'est entrer dans le jeu de l'adversaire, quand il y a passage.

Plein, veut dire deux dames sur chacune des six *flèches* d'une table. Il s'applique au *petit-jan*, au *grand-jan* & au *jan de retour*.

Piles ou *talon*. On nomme *piles* ou *talon* la première *flèche* où l'on range les dames en commençant.

Pile de malheur. C'est quand les quinze dames d'un Joueur sont toutes sur son *coin de repos*. Elle arrive rarement. On étoit autrefois dans l'usage, quand on faisoit cette *pile*, de marquer quatre points par *simple*, & six par *doublet*, & les mêmes points pour autant de coups que l'on jouoit & qu'on la conservoit; mais n'ayant pas été du goût de nombre de Joueurs, on a aboli cet usage, ainsi que plusieurs autres dont il est inutile de parler.

Privilège, se dit des *jans* où l'on conserve par *impuissance*, comme il est ci-devant expliqué au mot *impuissance*. Le privilège du *jean de retour* est de jouer *tout d'une*, & de compter la bande pour une *flèche*. On appelle encore *privilège* le droit qu'un Joueur a de rompre le dez de l'adversaire.

Q.

Quines. On se sert de ce terme quand les dez amènent deux cinq.

R.

Remplir, eſt expliqué ci-deſſus à l'article *Plein*.

Remplir en paſſant, ſe dit quand l'un des Joueurs peut, de l'une de ſes dames, couvrir la dernière *demi-caſe* de l'un de ſes *jans*, & qu'il eſt obligé de lever ou de découvrir une autre dame plus éloignée, n'en ayant pas d'autre pour exprimer les points de ſon autre dez.

Refaire ſon plein. Quand on a rompu, on peut *refaire ſon plein* une ſeconde & même une troiſième fois, ſi les dez ſont favorables.

Rentrer en bredouille. On ſe ſert de ce terme, quand l'un des Joueurs ayant été *débredouillé*, fait un grand coup qui lui procure l'avantage de marquer trois trous à la fois & quelquefois cinq.

Repos pour battre, s'entend lorſque l'adverſaire a une *dame* découverte dans la *table* de ſon *grand-jan* qu'on bat de l'un des dez : c'eſt un *paſſage* ſur lequel on peut ſe *repoſer*, comme ſur une *flèche* vide pour battre une autre *dame* découverte dans la *table* de ſon *petit-jan*, ſur laquelle vont les points des deux dez joints enſemble.

Repos pour paſſer. On ne peut ſe repoſer ſur une *flèche* où il y a une *demi-caſe* pour paſſer au *jan de retour*; il faut que la *flèche* ſoit totalement vuide, pour avoir ce *paſſage* permis.

Reprendre ſon coin. Quand on a quitté ſon

coin, on peut le *reprendre* par *effet*; ou par *puissance*, si l'adversaire n'a pas le sien.

Rompre son plein, c'est être obligé de lever l'une des dames qui le composent, faute de pouvoir exprimer les points des dez avec d'autres dames.

Rompre les dez, est expliqué au mot *Privilége*.

S.

Serrer son jeu, est extrêmement dangereux; c'est s'ôter la facilité de *remplir*, ce qu'on évite en se conservant, autant qu'on le peut, des cinq & des six à jouer.

Simple, *coup simple*. On entend par ces termes, deux dez dissemblables, comme trois & deux, cinq & quatre, deux & as, &c.

Sonnés. Terme de Trictrac, qui signifie les deux six, quand ils viennent ensemble.

Sortir les dames. On se sert de ce terme au *jan de retour*, quand on tire les dames hors du Trictrac.

Surcase. Voyez *Dame surnuméraire*, c'est la même chose.

T.

Tablier, *table*. Le *tablier* est généralement tout le Trictrac, & les quatre *tables* en sont la plus grande partie : pour les distinguer on leur donne les noms de *jans* qui s'y font.

Talon ou *piles*, c'est la même chose. Voyez *Piles*.

Tenir, *ne pas s'en aller*. Il est permis au

Joueur qui marque un trou plusieurs trous provenus des points de ses dez, de *tenir* ou de *s'en aller*: on est obligé de *tenir*, quand le trou ou les points pour l'achever, proviennent du dez de l'adversaire.

Ternes, signifie les deux trois, quand ils viennent ensemble.

Tour du Trictrac. Il faut douze trous pour gagner le *tour*, qui signifie la *partie* entiére.

Tourner une case, ou *revirer*, se dit quand d'une *case* déja faite on ôte une dame pour en composer une autre *case* entiére, en y joignant une autre dame. Les bons Joueurs ne négligent pas cette occasion, quand elle se présente.

Tout à bas. On se sert de ce terme, quand pour exprimer les points des dez on abat ou joue deux dames des *piles*.

Tout d'une, se joue d'une seule dame des *piles*; ou par *transport*, lorsqu'elle est abbattue.

Transport. On appelle *jouer par transport* toutes les dames qui sont abattues des *piles*, dont on fait des *cases* ou *demi-cases*.

CHAPITRE IX.

TARIF de la valeur des différens Coups contenus en ce Traité.

	points.
Le Jan de trois coups vaut . . .	4.
Le Jan de deux tables vaut par simple .	4.
Par doublet	4.
Le Contre-Jan de deux tables par simple. .	4.

points.

Par doublet . . . . 6.
Le Jan de méséas par simple. . . 4.
Par doublet. . . . 6.

Tous les Jans.

Remplir quelque Jan que ce soit, vaut par simple . . . . 4.
Par doublet . . . . 6.
Remplir de deux façons. . . . 8.
Remplir de trois façons. . . 12.
Remplir de deux façons par doublet. . 12.
Tant qu'on conserve pour chaque coup que l'on joue par simple. . . . 4.
Par doublet. . . . . . 6.

Dames battues dans la Table du petit Jan.

Chaque dame battue dans la table du petit Jan, d'un façon par simple. . . 4.
De deux façons. . . . 8.
De trois façons. . . . 12.
Par doublet d'une façon. . . . 6.
Par doublet de deux façons, autrement dit par double doublet. . . . 12.

Dames battues dans la Table du grand Jan.

Chaque dame battue dans la table du grand Jan d'une façon par simple. . . . 2.
De deux façons. . . . . 4.
De trois façons. . . . . 6.
Par doublet d'une façon. . . . 4.
Par double doublet. . . . 8.
Battre le coin par simple. . . 4.

points.

Par doublet. . . . . 6.

Pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd . . . . . 2.

Il n'importe que le coup soit de dez simples ou doublet, mais on est obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut.

Celui qui a levé le premier au Jan de retour, gagne lorsque son dernier coup est simple. . . . . 4.

Par doublet. . . . . 6.

& a le dez pour recommencer.

Jan qui ne peut, ou chaque dame battue à faux, vaut autant à l'adversaire qu'elle eût valu au joueur, s'il l'eût battue pour lui.

Les Ecoles sont toutes d'autant de points qu'en a oublié, ou qu'en a marqué de trop celui qui les a faites.



TABLE

DES

CHAPITRES.





LE JEU DU TRICTRAC,

COMME ON LE JOUE AUJOURD'HUI.

AVANT-PROPOS.

C'EST pour faire plaisir aux Amateurs du Jeu de Trictrac, que l'on a formé le dessein d'en donner les Règles au Public.

L'on y a joint aussi les Règles des autres jeux qui y ont du rapport, en ce qu'ils se jouent dans le même Echiquier, & avec le même nombre de dames & de dez, afin que ceux qui sachant le Trictrac, veulent s'instruire des autres, puissent se satisfaire, & que ceux qui trouveront trop de difficulté à apprendre le Trictrac, puissent du moins s'instruire de quelques-uns des autres, dont l'étendue est plus bornée, & qui, par conséquent, sont plus faciles à apprendre.

L'on a tâché de rendre l'intelligence tant du Trictrac que des autres jeux très-aisée.

L'on en a donné les Règles le plus méthodiquement qu'il a été possible, avec la manière de se conduire dans chacun de ces jeux.

L'on a même donné quelques Règles pour connoître les coups que les dez font le plus souvent.

L'on voudroit avoir pu donner des Règles certaines pour ne jamais perdre; mais il n'y en a aucune, sinon la conduite & la prudence, sur-tout au Tric-

trac, au Revertier & au Toute-Table, où l'on perd souvent par sa faute.

Enfin le meilleur conseil que l'on puisse donner à ceux qui commencent à apprendre ces jeux, principalement le Trictrac, c'est de ne jouer aucun coup sans examiner l'essence du jeu, si l'on gagne ou si l'on perd; c'est ce qui est marqué par les quatre Vers suivans, qui sont précisément pour le Trictrac:

Hic numeris constat Ludi pulcherrimus ordo,
Quem nisi per numeros discere nemo potest.
Si juvat ergo vices fortis cognoscere miras,
Prima sit hæc numeros cernere cura tibi.

CHAPITRE PREMIER,

De l'excellence de ce Jeu & de l'origine de son nom.

Je ne dirai rien de l'antiquité de ce Jeu, & je n'entreprendrai pas de décider si ce sont les François ou les Allemands qui en ont été les inventeurs: je sais qu'il y a eu des gens qui ont donné cette gloire aux Allemands, & que plusieurs autres l'ont attribuée aux François; mais je crois que si l'on en juge par ce qui nous paroît journellement, l'on se déterminera facilement en faveur des François, & que l'on conviendra qu'on joue mieux ce beau Jeu à la Cour de France qu'à celle de Vienne.

L'excellence, la beauté & la sincérité qui se rencontrent dans ce Jeu, font que le beau

monde qui a de la politesse, s'y applique avec beaucoup de soin, en fait son jeu favori & le préfère aux autres jeux. En effet, ce beau Jeu a tant de noblesse & de distinction, que nous voyons qu'il est plus à la mode que jamais : les Dames principalement y ont une très-grande attache, il semble qu'il y ait une sympathie entr'elles & celles dont on se sert pour jouer à cet admirable jeu ; les premiéres aimant beaucoup la variété & le changement auquel les derniéres sont exposées par les divers nombres que les dez amènent. Celles ci ont une vivacité & gaieté qui leur est naturelle ; celles-là en ont une artificielle, par le prompt & léger mouvement que les joueurs leur font faire.

Quant au nom de ce jeu, plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit qui se fait en jettant les dez, en remuant les dames, parce que ce bruit rend un son qui semble répéter incessamment tric-trac, ou tic-tac ; mais j'aimerois mieux, à l'exemple d'une personne qui savoit ce jeu en perfection, lui donner une origine plus noble, & la tirer comme lui de deux mots Grecs qu'on peut écrire en lettre vulgaire, *tris trachus*, & qui signifient *trois fois difficile à jouer & à comprendre* : car comme il dit fort bien, cela marque que ce jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer, & à se défendre de l'empire du dé, qui tyrannise & qui rompt souvent les mesures les mieux prises.



CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POUR jouer à ce jeu, il faut avoir un Trictrac ou Damier qui ait vingt-quatre flèches ou lames blanches & vertes, ou d'autre couleur, & le long de la bande ou bord, des trous qui soient percés vis-à-vis chaque flèche. Le Trictrac doit être choisi grand & beau; ceux d'ébène & d'ivoire tout unis sont meilleurs que ceux qui sont ornés d'ouvrages à la Mosaïque, parce que les piéces rapportées se décollent trop facilement, outre qu'il s'y amasse beaucoup de poussiére.

Les piéces qui doivent accompagner le Trictrac sont quinze dames de chaque côté, qui soient de différentes couleurs, deux cornets, des dez, trois jettons pour marquer les points, & deux fichets pour marquer les trous ou parties.

L'on ne peut jouer que deux ensemble, & l'on ne joue qu'avec deux dez, dont les deux joueurs se servent, & mettent eux-mêmes les dez dans leurs cornets.

Les dames sont appellées indifféremment dames ou tables.

Il faut, pour commencer à jouer, que chacun mette d'abord ses dames en ma''es sur deux ou trois piles; dans la premiére flèche ou lame de Trictrac, & sur-tout l'on doit observer qu'il est de la bienséance de tourner le jeu, de maniére

que

que le tas des dames soit du côté de derrière, c'est-à dire, qu'il faut jouer en venant vers le Joueur.

Pour jouer le soir, il est nécessaire d'avoir deux petits chandeliers que l'on place sur les bords du Trictrac de chaque côté ; & pourors, comme la lumière est égale, il est indifférent de quel côté l'on mette le tas des dames.

L'honnêteté veut que vous donniez le choix des dames blanches ou noires à la personne que vous considérez, ou qui est plus âgée que vous, ou qui joue chez vous. Les dames blanches sont estimées plus honorables ; néanmoins ceux qui ont la vue foible aiment mieux avoir les noires, parce qu'ils voient plus facilement ce qu'ils gagnent, ou perdent sur le jeu de leur adversaire, lorsqu'il a les blanches.

L'on pratique même à présent que celui qui joue contre les dames, leur donne les tables ou dames noires, parce que le noir de l'ébène relève & fait paroître davantage la blancheur de leurs mains, ce qui leur fait plaisir.

L'on doit pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dez, l'on présente le dé à celui que l'on considère pour tirer à qui l'aura, ou bien on lui donne les deux pour tirer coup & dez ; auquel cas celui qui a de son côté le plus haut point, a le coup, c'est-à-dire, qu'il joue ce qui est marqué par les deux dez.

Quoiqu'on ne puisse jouer que deux ensemble, cependant si l'on est plusieurs & qu'on veuille avoir beaucoup de plaisir, l'on peut

jouer tour-à-tour ; en forte que le vainqueur demeure toujours, & joue avec tous les autres, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Si l'on ne veut pas jouer tour à-tour, on peut s'associer, ou si l'on est foible, prendre un conseil du consentement de celui contre qui on joue ; autrement il n'est permis à qui-que-ce-soit de conseiller, ni dire aucune chose, ou même faire quelque signe & mouvement qui puisse faire connoître à un des Joueurs qu'il gagne ou perd quelques points, ou qu'il doit faire une case préférablement à une autre.

CHAPITRE III.

De la manière de nommer & appeller les dés, & comment on doit jouer.

Il faut toujours nommer le plus gros dé le premier. Par exemple, six & deux, quatre & trois, cinq & as, &c.

Tous les nombres impairs, comme six & cinq, quatre & trois, &c. sont appellés simples au Trictrac ; les nombres au contraire qui sont égaux, par exemple, deux six, deux cinq, deux quatre, sont appellés doublets.

Les doublets ont leurs noms particuliers en ce jeu, les deux as s'appellent ambezas, bezet, ou tous les as. Les deux deux, double deux ; les deux trois, ternes ou tournes ; les deux quatre, carnes, carmes ou quadernes ;

les deux cinq, quines; les deux six, sanne; sonnez, ou sennes.

Tous les doublets ont de petits quolibets, ou mots rimés, qu'il faut savoir, pour ne pas paroître novice en ce jeu.

Si en commençant l'on fait ambesas, l'on dit, *ambesas in primis, est signum perditionis*; ou bien, *ambesas ne font pas grand fracas.* A double deux, l'on dit *tous les deux*; ou, *tous les deux quelquefois heureux*: ou *double deuil, c'est mort de pere & de mere.* A ternes, l'on dit, *lanternes.* A carmes, *donne l'alarme.* A quines, *grise mine.* A sannes; *sonnez la trompette, le diable est mort*; ou bien l'on dit, *sennes, grosses étrennes.* Outre les quolibets ci-dessus, chacun en forge à sa fantaisie; mais il n'est point essentiel de les savoir, ni d'en forger.

L'ordre du jeu veut que si l'on amène d'abord ambesas, il faut jouer deux dames du tas, & les accoupler sur l'as, qui est la première flèche ou lame, qui joint la lame sur laquelle est le tas ou la pile des dames, & cela s'appelle abattre du bois; ou bien l'on peut jouer une dame seule & la mettre sur la seconde lame, & cela s'appelle jouer tout d'une.

Il en est de même de tous les autres nombres que l'on peut abattre, ou jouer tout d'une dame, à la réserve de six & cinq qu'il faut nécessairement abattre; parce qu'on ne sauroit mettre une dame seule dans le coin du repos, comme il sera montré au Chapitre VIII.

Lorsque l'on veut accoupler deux dames

ensemble, il n'en faut pas perdre l'occasion, ce qui s'appelle en ce jeu *caser.*

L'on commence ordinairement à faire ses cases dans la table où est le tas des dames à qui est la première. L'on passe ensuite dans la table du coin du repos qui est la seconde ; & quand le progrès du jeu y conduit, l'on passe dans celles de son adversaire, comme vous le verrez ci-après.

Il faut observer que, soit que l'on abatte du bois, soit que l'on joue en commençant, ou dans le cours du jeu, l'on ne compte jamais, pour jouer les nombres que l'on a amenés, la flèche d'où l'on part.

CHAPITRE IV.

De la manière de jouer ou jeter les dés, & quand le coup est bon, ou non.

Il faut pousser les dés fort, en sorte qu'ils touchent la bande de celui contre qui l'on joue.

Le dé est bon par-tout dans le trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre ; ou sur la bande, ou au bord du trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre, en sorte que tous deux ne soient pas sur leurs cubes.

Sur le tas ou la pile des dames, sur une ou deux dames, sur les jettons ou sur l'argent, le dé est bon, pourvu qu'il soit sur son cube, de manière qu'il puisse porter sur le dé ; c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui eſt en l'air, c'eſt-à-dire, qui poſe un peu ſur une dame, & eſt ſoutenu par la bande du trictrac contre lequel il appuie, ne vaut rien; & pour ſavoir s'il eſt en l'air ou non, celui qui a joué le coup doit tirer doucement la dame ſur laquelle il eſt : s'il reſte deſſus, il eſt bon, parce que c'eſt une preuve qu'il eſt bien ſur ſon cube; ſi au contraire il tombe, c'eſt une marque qu'il étoit en l'air; & par conſéquent qu'il n'eſt pas bon.

Les gros dés ſont plus ſujets à reſter en l'air que les moyens, parce qu'ils ne peuvent pas trouver place entre les dames comme les petits, outre que le grand bruit qu'ils font eſt très-incommode.

Si, en jettant les dés, il en paſſe ou ſaute un dans une des tables du trictrac, & que l'autre demeure dans l'autre table, le coup eſt bon.

Il arrive quelquefois que les dés étant pouſſés fort, pirouettent & tournent longtemps, principalement quand ils ſont uſés, ce qui eſt ennuyeux; ainſi l'on peut du fond du cornet arrêter le dé qui pirouette, ce qui ne fait tort ni avantage aux Joueurs, parce qu'il eſt incertain ſur quel nombre il reſtera.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut, & lorſque l'on appréhende quelque coup, il eſt permis de rompre les dés de ſon adverſaire.

Il y a néanmoins pluſieurs perſonnes qui jouent ſous la condition de ne point rompre.

Lorſque l'on eſt convenu de ne point rompre, ſi inopinément l'on rompt, celui à qui

on rompt, peut jouer tel nombre qu'il voudra, quand il n'y a point eu d'autre peine imposée dans la convention.

Et comme souvent, par la situation du jeu, le nombre que l'on choisit, quoique le meilleur, n'apporte pas un grand profit, & qu'il nous reste le chagrin qu'on ait rompu notre dé impunément, il faut, en convenant de ne point rompre, établir & imposer une peine contre celui qui rompra, afin que la crainte de la peine empêche qu'on ne viole la convention.

La peine est arbitraire, ou d'une certaine somme, ou d'une certaine quantité de points ou de trous ; en un mot, on l'impose telle qu'on le veut.

CHAPITRE V.

Des Jans.

Le fameux Auteur dont je vous ai parlé au Chapitre premier, dit que le mot de Jan, qui est appliqué généralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de *Janus*, à qui les Romains donnoient plusieurs faces, & qu'on l'a mis en usage dans le trictrac, pour désigner symboliquement la diversité des faces de ce jeu ; & en effet le mot de Jan ne signifie au trictrac autre chose qu'un coup qui apporte perte ou profit aux Joueurs, & quelquefois l'un & l'autre tout ensemble, comme vous verrez dans la suite.

Il y a dans ce jeu plusieurs jans.

Le premier, est le jan de trois coups.

Le second, jan de deux tables.

Le troisième, contre-jan de deux tables.

Le quatrième, jan de mezéas.

Le cinquième, contre jan de mezéas.

Le sixième, petit-jan.

Le septième, grand-jan.

Le huitième, jan de retour.

Outre lesquels, il y a une infinité de jans de récompense, & de jans qui ne peut, que l'on nomme autrement infaute, ou impuissance.

Autrefois il y avoit encore en ce jeu, au nombre des jans, le jan de rencontre, dont il sera parlé dans le Chapitre de ce qui n'est plus en usage, afin que rien ne vous soit caché.

Du Jan de trois coups.

Le jan de trois coups se fait, quand, au commencement d'une partie, l'on abat en trois coups six dames toutes de suite; c'est-à-dire, depuis le tas jusques & comprise la case de sannes.

Ce jan vaut quatre points à celui qui le fait; il ne sauroit valoir davantage, ne pouvant être fait par doublet.

Remarquez que, pour profiter de ce jan, l'on n'est pas obligé de jouer le dernier coup, mais l'on peut marquer quatre points pour son jan, & faire une case dans son grand-jan avec le bois qui est abattu dans le petit-jan. L'on appelle petit-jan, la première table où les dames sont empilées, parce que l'on y

fait son petit-jan ou petit-plein. La seconde table est appellée grand-jan, parce qu'on y a fait son grand-jan ou grand-plein. Il n'est donc pas nécessaire d'abattre le dernier coup pour profiter du jan de trois coups : mais avant de faire la case dans le grand-jan, ou même de toucher son bois, il faut marquer quatre points pour son jàn ; car si on oublie de marquer les points que l'on gagne, l'autre les marque pour lui ; cela s'appelle au trictrac envoyer à l'école, & ç'est une règle générale pour tous les autres coups ou jans de ce jeu.

Du Jan de deux tables.

Le jan de deux tables se fait, lorsqu'au commencement d'une partie vous n'avez que deux dames abattues, qui sont placées de manière que de votre dé vous pouvez mettre une de ces dames dans votre coin de repos, & l'autre dans le coin de votre adversaire.

Ce jan par simple vaut quatre points, & six par doublet que vous marquez ; & quoiqu'en effet vous ne puissiez pas mettre ces dames dans l'un ni dans l'autre de ces coins, ne pouvant être pris que par deux dames à la fois : cependant, parce que vous avez la puissance de les y mettre, vous en avez le profit : en un mot, c'est un des hasards de ce jeu, qui profite à celui qui le fait.



Du contre-jan de deux tables.

Le contre-jan de deux tables se fait, lorsque, votre adversaire ayant son coin, vous n'avez que deux dames abattues en tout votre jeu, dont vous battez les deux coins; & comme le coin de celui contre qui vous jouez, se trouve pris, c'est pour vous un jan qui ne peut, qui produit à votre adversaire quatre points par simple, & six par doublet, dont vous l'envoyez à l'école, s'il oublie de les marquer.

Du Jan de Mezéas.

Le jan de mezeas se fait, quand au commencement d'une partie l'on a pris son coin de repos, sans avoir aucune autre dame abattue dans tout son jeu; alors si l'on fait un as, c'est jan de mezéas, qui vaut quatre points. Si l'on fait deux as, il vaut six points.

Du contre-jan de Mezéas.

Le contre-jan de mezéas se fait, lorsqu'au commencement d'une partie, vous avez pris votre coin sans avoir aucune autre dame abattue, après que celui contre qui vous jouez a pris le sien; alors si vous faites des as, le coin de votre adversaire qui est plein, est pour vous un obstacle, ou jan qui ne peut, & ce contre-jan de mezéas vaut à votre adversaire quatre points par simple, & six par doublet. Ce coup arrive rarement, mais il ne faut pas laisser d'y prendre garde.

Du Petit-Jan.

Le petit-jan ou petit-plein, eſt lorſque l'on a douze dames toutes couvertes dans la première table où eſt le tas de bois ou dames ; ce jan quand on le fait, ſi c'eſt par ſimple, il vaut quatre points ; par doublet ſix, par deux moyens ſimples il vaut huit, par trois moyens douze, c'eſt-à-dire quatre pour chaque moyen, par doublet ; par deux moyens il vaut douze.

Il faut ſur-tout ſe ſouvenir de marquer ce que l'on gagne par le coup qui achève le petit jan, avant de couvrir ou faire la caſe qui reſte à faire.

Comme les dez ne ſont pas parfaitement cubes, ceux qui ſont plus plats ſur quatre & trois, ou cinq & deux, ſont plus ſouvent petit-jan, que ceux qui le ſont ſur ſix & as.

Tant que vous pouvez conſerver ce petit-jan, vous gagnez quatre points par ſimple, & ſix par doublet, chaque coup de dez que vous jettez.

Du Grand-Jan.

Le grand jan ou grand-plein eſt, quand on a douze dames couvertes dans la ſeconde table du trictrac.

Quand on remplit ſon grand-jan, on gagne, comme au petit-jan, quatre points pour chaque moyen ſimple, ſix points par doublet.

Le grand-jan étant fait, l'on gagne, tant qu'on le conſerve, quatre points par ſimple,

& ſix par doublet, chaque coup de dez que l'on joue.

Du Jan de retour.

Quand le grand-jan eſt rompu, l'on paſſe ſes dames dans la première table de celui contre qui l'on joue, & on les conduit dans la ſeconde table, c'eſt-à-dire, dans celle où étoit d'abord le tas de bois de l'adverſaire, & dès qu'on eſt parvenu à remplir toutes les caſes de cette dernière table, on fait ſon jan de retour.

Mais pour paſſer, il faut trouver des paſſages ouverts entièrement, c'eſt-à-dire, que la caſſe ou flèche ſur laquelle vous prenez paſſage, ſoit abſolument nue ou vuide; car s'il y a une dame, c'eſt un paſſage pour battre cette dame, & même une qui ſeroit plus loin, mais non pas pour paſſer.

Quand on fait ſon jan de retour, & tant qu'on le conſerve, il gagne autant qu'au grand & petit jan.

Celui qui au jan de retour ne peut pas jouer tous les nombres qu'il a faits, perd deux points pour chaque dame qu'il ne peut jouer, ſoit que le nombre qu'il a amené ſoit doublet ou ſimple.

Le jan de retour étant rompu, on lève à chaque coup ſelon les dez, les dames du trictrac, & celui qui a plutôt levé gagne quatre points par ſimple, & ſix par doublet; enſuite de quoi on remet les dames en pile ou tas, on recommence à abattre du bois, & faire de nouveaux pleins ou jans, juſqu'à ce qu'on

ait gagné les douze trous qui composent la partie entière du trictrac, appellée autrement le tour.

Du Jan de récompense.

Dans le cours de ce beau jeu, le jan de récompense & le jan qui ne peut, arrivent une infinité de fois.

Le jan de récompense arrive, lorsque les nombres des dez tombent sur une dame découverte de celui contre qui l'on joue.

On appelle une dame découverte, celle qui est seule sur une flèche; quand il y en a deux accouplées, c'est une case, les dames sont couvertes & ferment le passage.

Dans la table du petit-jan, on gagne sur chaque dame découverte quatre points par simple, & six par doublet: si l'on bat par deux moyens simples, on gagne huit points, & par trois moyens douze; par l'un & l'autre doublet on gagne pareillement douze; dans l'autre table on ne gagne que deux points par simple pour chaque moyen, & quatre points par doublet aussi pour chaque moyen.

Le jan de récompense arrive encore, quand ayant son coin de repos, l'on frappe le coin de celui contre qui l'on joue, lequel est vuide, & l'on gagne quatre points par simple, & six par doublet.

Vous verrez dans la suite la démonstration de tous ces coups, qui vous levera tous les doutes que vous pourriez avoir.

Du Jan qui ne peut.

Le Jan qui ne peut, arrive toutes les fois

que les coups de dez, c'eſt-à-dire, les nombres amenés frappent & tombent ſur une dame découverte de celui contre qui l'on joue, & que les paſſages ſe trouvent fermés par des caſes.

Il arrive encore au Jan de retour, quand on ne peut jouer les nombres que l'on a amenés.

La démonſtration que vous trouverez dans les Chapitres ſuivans, vous apprendra facilement tous ces coups.

CHAPITRE VI.

Comment on doit marquer ce que l'on gagne.

D'ABORD qu'on a jetté les dez, il faut regarder ſi l'on gagne ou ſi l'on perd quelque choſe, avant que de toucher à ſon bois & de le marquer; car après qu'on a touché ſes dames, on n'y eſt plus reçu, & de plus, on vous oblige de jouer ce que vous avez touché, parce que c'eſt une règle inviolable, que bois touché doit être joué, excepté toutefois quand les dames touchées ne peuvent abſolument point être jouées, comme par exemple, ſi une donnoit dans votre coin qui n'eſt pas encore pris, & où une dame ne ſauroit entrer ni ſortir ſeule, ou bien qu'elle donnât dans le grand-jan de votre adverſaire avant qu'il fût rompu.

Pour éviter ces inconvéniens, lorſqu'on ne veut pas jouer ſes dames, mais ſeulement voir la couleur de la lame ou flèche, pour compter plus facilement les points que l'on gagne, il

faut, avant de toucher ſon bois, dire : *j'adoube* ; ce terme fait connoître que ce n'eſt pas pour jouer que vous touchez les dames.

Il faut donc, avant que de toucher ſon bois, marquer ce qu'on gagne : ſi l'on y manque, l'adverſaire vous envoie à l'école, c'eſt-à-dire, marque ce que vous deviez marquer, avec ce que vous lui donniez, ſur les dames que vous lui battez par Jan qui ne peut, c'eſt-à-dire par des paſſages bouchés.

L'on marque ce qu'on gagne ; ſavoir, deux points, au bout & devant la flèche ou lame de l'as ; quatre points devant la lame du trois, ou plutôt entre la lame du trois & celle du quatre ; ſix points devant la lame du cinq, ou contre la bande de ſéparation ; huit points au-delà de la bande de ſéparation devant la lame du ſix ; dix points devant les lames du huit, du neuf ou du dix. Douze points font le trou ou partie double ou ſimple, que l'on marque avec un fichet, ſur la bande du Triƈtrac, en commençant du côté de la pile des dames.

Si votre adverſaire ayant jetté le dez, joue ce qu'il a amené avant que de marquer ce qu'il gagne par Jan de récompenſe ; c'eſt-à-dire, en vous battant des dames par des paſſages ouverts, vous l'envoyez pareillement à l'école, & marquez pour vous ce qu'il gagne avec ce qu'il perd par obſtacle ſur les dames que vous avez découvertes, & qui bat contre lui par Jan qui ne peut.

Si au contraire, lorſque vous avez jetté le dez, voyant que vous ne gagnez rien, vous jouez ce que vous avez amené, & que votre adverſaire ne marque pas ce que vous lui

donnez par obſtacles, & jette le dez ſans l'avoir marqué, vous marquez pour vous ce qui étoit pour lui, & l'envoyez à l'école.

Qui comptant ce qu'il gagne, dit je gagne huit points, & n'en marque que ſix, d'abord qu'il a touché ſon bois pour jouer, il peut être envoyé à l'école de deux points.

Qui au contraire dit, je gagne ſix points, & en marque huit, peut-être envoyé à l'école de deux, ſitôt qu'il a lâché ſon jetton, avant même d'avoir touché ſon bois, parce que dès que le jetton eſt abandonné, l'école eſt faite, & l'on ne peut reculer ſans être envoyé à l'école.

Mais celui qui d'un coup gagne pluſieurs points, peut fort bien marquer quatre, puis huit ou dix points, & enfin le trou, pourvu qu'il les marque avant de toucher ſon bois, ou de jouer, parce que l'on n'appelle point avoir touché ſon bois, quand on a dit *j'adoube*.

Celui qui joue ou jette les dez, marque toujours ce qu'il gagne, avant qu'on puiſſe marquer ce qu'il perd.

Celui qui marque le trou, efface tous les points que l'autre avoit.



CHAPITRE VII.

De la Bredouille.

L'ON appelle être en bredouille, quand on a gagné des points, ſans que l'adverſaire en ait gagné depuis ; & ſi l'on en gagne douze ſans être interrompu, ils valent deux trous ;

que l'on appelle partie bredouille ou partie double.

Cependant souvent l'on prend douze points sans être interrompu, & même davantage, & néanmoins l'on ne gagne pas la partie bredouille.

Par exemple, d'un coup de dez vous gagnerez quatre points. Je jette le dez ensuite & fais un sonné ou un quine, qui me vaut six points sur une dame que je vous bats par passage ouvert; du même coup, vous gagnez douze points sur deux dames que je vous bats par impuissance ou Jan qui ne peut: vous gagnez ces douze points tout de suite & sans interruption, puisque vous les gagnez après moi; mais parce que vous aviez quatre points, vous ne marquerez qu'un trou sans bouger, ces quatre points que vous aviez & que j'ai interrompus par les six que j'ai gagnés, étant comptés les premiers sur les douze que vous gagnez sans interruption; de sorte que les quatre qui vous restent, la partie simple marquée, sont censés être restés des douze derniers que vous avez gagnés.

Mais si vous aviez huit points simples, & moi autant en bredouille, & que d'un coup de dez vous gagnassiez dix-huit points, alors comme dix-huit & huit font vingt-six, vous marqueriez partie, une, deux & trois, & deux points sur l'autre; c'est-à-dire que la première partie seroit simple, parce qu'elle seroit composée des huit points que vous aviez & que j'avois interrompus; & l'autre seroit double, l'interruption que j'avois faite étant cessée, au moyen de ce que vous avez effacé,

en marquant notre premier trou, les huit points que j'avois en bredouille.

Pour diſtinguer le double d'avec le ſimple, celui qui le premier gagne des points, les marque avec un ſeul jetton. Celui qui interrompt & en gagne après, les marque avec deux jettons. Si celui qui a marqué le premier avec un ſeul jetton gagne encore des points; il les marque & ôte un jetton à ſon adverſaire, ou lui dit de l'ôter pour faire voir qu'il eſt débredouillé, & que le premier qui achevera la partie, la marquera ſimple.

Il eſt d'un honnête-homme de ſe débredouiller, ſans attendre que ſon adverſaire le lui diſe, & il feroit à-propos d'établir une peine contre celui qui ne le fait pas, car ſouvent on eſt ſi échauffé, que l'on oublie de dire à ſon adverſaire de ſe débredouiller. On obſerve néanmoins que l'on eſt reçu à dire que l'on a débredouillé, juſqu'à ce que l'adverſaire ait marqué la partie; dans lequel tems, s'il la marque double, on lui dit qu'il eſt débredouillé : mais ſi l'on eût joué quelques coups depuis, l'on n'y feroit plus reçu, à moins que l'adverſaire ne voulût convenir de bonne-foi qu'il a été débredouillé.

Il n'en eſt pas de même de celui qui, pouvant marquer en bredouille les points qu'il gagne, les marque ſeulement ſimples, c'eſt-à-dire, avec un ſeul jetton; car du moment qu'il a joué ſon bois ou le dez, il ne peut plus dire qu'il doit être en bredouille.

La même choſe s'obſerve à l'égard de celui qui gagnant partie bredouille, la marque ſeulement ſimple. Il ne peut être envoyé à l'é-

cole, parce qu'on n'envoie point à l'école d'un trou; mais dès qu'il a joué, il n'eſt plus reçu à dire qu'il a oublié de marquer la partie double, & il ſe doit imputer ſon peu d'attention.

CHAPITRE VIII.

Du Coin de repos.

Le coin de repos eſt la onzième caſe, non-compriſe celle du tas-ou piles des dames. Il ſe nomme coin de repos, parce que celui qui 'a, eſt véritablement en repos; au lieu que celui qui ne l'a pas, eſt toujours expoſé à être battu : ainſi l'on doit chercher de prendre ſon coin le premier.

Pour prendre ſon coin, il faut avoir toujours, s'il eſt poſſible, dès dames ſur les caſes de quine & de ſanne, qui ſont appellées les coins bourgeois.

Le coin ne ſe peut prendre qu'avec deux dames à-la-fois.

Il ſe peut prendre par puiſſance ou par effet.

Il ſe prend par puiſſance, quand votre adverſaire n'a pas le ſien, & que de votre dez vous pourriez mettre deux dames dans ſon coin, leſquelles pourtant vous n'y mettez pas, parce que cela l'empêcheroit de faire ſon grand Jan, mais parce que vous en avez la puiſſance, vous prenez le vôtre ce qui eſt un grand avantage.

Il ſe prend par effet, lorſque de votre

dez vous avez deux dames qui battent dans votre coin.

De même que vous ne pouvez prendre votre coin qu'avec deux dames, vous ne pouvez aussi le quitter, que vous n'ôtiez les deux dames à-la-fois.

Remarquez que, quand vous pouvez prendre votre coin par effet, vous ne devez pas le prendre par puissance, & que cette puissance vous est absolument défendue, quand votre homme a son coin.

CHAPITRE IX.

Contenant la manière de compter ce qu'on gagne ou qu'on perd.

LORSQUE vous avez votre coin, & que votre homme n'a pas le sien, chaque coup de dez que vous jouez, vous vaut quatre ou six points, si vous battez son coin de deux dames; c'est-à-dire, quatre par cinq & six par doublet.

Par exemple, si votre jeu étoit disposé comme en la figure 1, & que vous eussiez les dames noires, si vous faisiez six & cinq, vous battriez le coin de votre adversaire par un moyen simple, qui vous vaudroit quatre points; car par six & cinq, vous battriez son coin de deux dames Vous le battriez du six, en comptant depuis votre sixième case. (Je dis *depuis*, parce que c'est une règle générale, qu'on ne compte point l'endroit d'où l'on part, soit du tas, ou de quelqu'au-

tre caſe que ce ſoit) & d'un cinq, en comptant depuis la ſeptiéme ; outre cela, vous gagneriez encore quatre points ſur la dame, qu'il a découverte en la huitième caſe, parce que vous le battriez par deux moyens, & que dans la ſeconde table, qui eſt celle de grand Jan, chaque moyen ſimple vaut deux points; le premier moyen par lequel vous la battriez ſeroit du cinq, en comptant depuis votre dixième caſe, & le ſecond moyen, ce ſeroit en aſſemblant les nombres de ſix & de cinq, qui font en tout onze; & comptant depuis votre quatriéme caſe, plus vous gagneriez quatre points ſur la dame qu'il a découverte en la cinquiéme caſe, en comptant depuis là votre ſeptième, parce que vous la battriez par un moyen ſimple qui vaut quatre points dans la première table, de manière que ce ſix & cinq vous vaudroit douze points, c'eſt-à-dire, une partie bredouille qu'il faudroit d'abord marquer ; puis vous pourriez facilement couvrir vos deux demi-caſes, prenànt le cinq ſur la cinquiéme pour couvrir la dixième, & le ſix ſur la première pour couvrir la ſeptième, & de cette manière vous auriez très-beau jeu pour faire votre grand Jean; car il vous reſteroit ſonnez, ſix & cinq, & ſix & quatre, avec leſquels vous rempliriez.

Vous marqueriez donc de ce ſix & cinq deux trous avant que de caſer, & votre homme marqueroit quatre pour la dame qu'il a découverte en ſa première caſe, que vous battez par paſſages fermés, ſes caſes ſix & ſept étant pleines.

Ce qui paroît le plus difficile aux commençans, eſt de connoître quand ils battent ou non, & de compter ce qu'ils gagnent ou perdent.

Une règle certaine eſt que les nombres pairs tombent toujours ſur la même couleur d'où ils partent, comme du noir au noir, ou du verd au verd, & du blanc au blanc. Les nombres impairs, au contraire, tombent toujours ſur une autre couleur.

Les plus novices en ce jeu pourront néanmoins en peu de tems compter tant la perte que le gain, s'ils ſe donnent la peine d'ouvrir leur triƈtrac, de le diſpoſer ſuivant les figures qui ſont ici à la tête, & de ſuivre ce que j'ai dit & je dirai ci-après.

Votre jeu étant diſpoſé comme en la figure 1, ſi vous faiſiez un quine, vous ne pourriez pas battre le coin de votre adverſaire, parce que pour le battre d'un quine, il faut compter depuis votre ſeptième caſe, ſur laquelle il n'y a qu'une dame; & comme le coin eſt différent des autres dames, qu'il ne peut point être battu du cinq & du quine; c'eſt-à-dire, de l'un & l'autre doublet, en aſſemblant les nombres qui ſont en tout dix, cela ne vous vaudroit rien pour le coin; mais vous gagneriez huit points ſur la dame que votre adverſaire a découverte en ſa huitième caſe, parce que vous la battriez par doublet & par deux moyens, & que chaque moyen vaut quatre points dans la ſeconde table, quand on bat par un doublet : le premier moyen par lequel vous battriez cette dame, ce ſeroit du cinq, en comptant depuis votre

dixième case, & le second, ce seroit du quine, les deux nombres assemblés, en comptant depuis votre cinquième case.

A l'égard de la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquième case, vous la battriez en comptant depuis votre huitième case; mais elle seroit contre vous, parce que le passage du quine, qui est sur la dixième case est fermé par deux dames, qui y sont accouplées : ainsi cela lui vaudroit six points, cette dame étant dans sa première table, où chaque moyen par doublet vaut six points.

Si sur ce même jeu vous faisiez sonnés, vous battriez d'abord le coin, parce que vous avez deux dames en votre sixième case; vous battriez encore la dame de votre adversaire, qui est en sa cinquième case, parce que vous avez le passage ouvert dans son coin; vous battriez aussi celle qu'il a découverte en sa huitième case, en comptant de-là votre troisième : ainsi ce coup vous vaudroit, parce que c'est un doublet, six du coin, six de la dame, qui est en la cinquième case, & quatre sur celle qui est sur la huitième, qui font seize points, c'est-à-dire, une partie double, & quatre sur l'autre.

Ce même coup vaudroit six points à votre adversaire, parce que vous battriez contre vous la dame qu'il a découverte en sa première case, en comptant de-là votre dixième, le passage qui est sur la septiéme case étant fermé.

Il est bon de vous dire qu'il y a cette différence entre les doublets & les coups simples, qu'aux doublets, il n'y a jamais qu'un passage,

lequel ſe trouvant fermé par une caſe, céla fait un Jan qui ne peut, au lieu qu'aux coups ſimples, comme les deux nombres ſont différens, il y a deux paſſages; ainſi quand l'un ſe trouve fermé, il ſuffit que l'autre ſoit ouvert pour gagner: par exemple, ſi en la même figure, ayant les dames noires, vous faiſiez ſix & as, vous gagneriez quatre points ſur la dame de votre adverſaire, découverte en ſa cinquième caſe, parce que vous la battriez, en comptant depuis votre coin: cependant le paſſage du ſix eſt fermé, puiſque ſa ſixième caſe eſt pleine, mais cela ne vous fait aucun préjudice, parce que vous comptez d'abord par l'as, dont le paſſage ſe trouve ouvert dans le coin de votre adverſaire, & du même trait, le ſix vous porte ſur ſa dame.

La dame qui eſt découverte en la huitième caſe, vous vaudroit encore deux points, en comptant de là votre huitième: elle ne vous vaudroit que deux points, parce que n'ayant aucune dame ſur votre neuvième flèche, vous ne pouvez pas la battre du ſix; ainſi vous ne la battez que par un moyen, les deux nombres aſſemblés.

Je ne vous ai rapporté ce coup, que pour vous faire mieux ſentir & entendre ce que c'eſt que paſſage ouvert ou fermé: car un meilleur coup pour vous (votre jeu étant diſpoſé comme deſſus), ce ſeroit de faire un carme, lequel vous vaudroit premièrement ſix du coin, en comptant de votre huitième caſe; huit ſur la dame de votre adverſaire, découverte en ſa huitième caſe, parce que

vous la battriez du quatre; en comptant de votre coin, & du carme en comptant de votre ſeptième caſe; enfin il vaudroit ſix ſur la dame qui eſt découverte en la cinquième caſe de votre adverſaire. Quoique ce coup ne vaille que ſix, & ſix ſont douze, & huit ſont vingt points, & qu'il s'en puiſſe faire de plus grands, néanmoins il eſt très-beau, en ce que vous ne donnez aucun point à votre adverſaire.

Si, votre jeu étant ainſi diſpoſé, vous faiſiez ſix & as, ou bien bezet, vous ne battriez point le coin de votre adverſaire, parce que le coin ſeul ne peut battre le coin: ainſi, pour battre du ſix & as, il faudroit avoir une ſurcaſe ſur le coin, & pour le battre du bezet il en faudroit deux, c'eſt-à-dire, deux dames, outre les deux du coin.

CHAPITRE X.

Des caſes, du privilège de s'en aller, & des écoles.

Pour bien caſer à-propos, & ne vous pas donner des obſtacles, il faut, quand votre adverſaire eſt fermé par en-haut, ne pas vous preſſer de faire les caſes baſſes ou avancées, parce que ſi vous faites gros jeu, vous battriez infailliblement contre vous les dames qu'il aura découvertes dans la caſe première & ſeconde.

Les caſes baſſes, ce ſont celles qui ſont le plus

le plus près de votre adversaire. Il ne faut pas se hâter de les faire quand votre jeu est pressé, & que vous avez beaucoup de bois sur les cases de quine & de sanne, autrement vous vous enfileriez vous-même.

Les cases qui sont estimées les plus difficiles à faire, sont la septième & la dixième, que l'on appelle par cette raison les cases du diable.

Pour pouvoir faire ces cases plus facilement, il faut tâcher d'avoir toujours des six à jouer.

Lorsque l'on veut caser, & que l'on veut voir les lames seulement, il faut dire *j'adoube*; autrement votre homme vous peut faire jouer le bois que vous toucherez, ce qui souvent gâte votre jeu.

Quand l'on fait un grand coup, comme un sonnez, ou quine, qui fait passer votre jeu, si vous gagnez de ce coup assez de points pour achever votre trou, vous pouvez vous en aller, c'est-à-dire, lever vos dames, & recommencer la partie, qui est un grand avantage; car souvent il arrive que ces grands coups non-seulement passent votre jeu, mais encore font gagner plusieurs parties à votre adversaire, par le moyen des dames que vous lui battez contre vous; & vous en allant, il ne gagne rien.

Lorsqu'on veut s'en aller il faut dire: Je m'en vais, avant de rompre son jeu, ou du moins en le rompant.

Il faut bien prendre garde de ne pas tenir mal-à-propos, quand le jeu de votre adversaire est plus avancé & plus beau que le vôtre,

ou que le vôtre se passe, de peur de courir à l'enfilade.

Celui qui s'en va a le dez, & peut jouer sans crainte d'être envoyé à l'école, faute d'avoir ôté son jetton ; mais celui qui achevant son trou, le marque & joue son bois sans ôter son jetton, est envoyé à l'école de ce qu'il est marqué par le jetton ; si cependant il avoit des points de reste, il n'est envoyé à l'école que de ce qui se trouve marqué au-dessus des points qui lui étoient restés.

Remarquez que vous ne pouvez plus envoyer votre adversaire à l'école du jetton ou des points qu'il a oubliés, ou même des points qu'il a marqués mal-à-propos, d'abord que vous avez joué depuis.

Quand on achève le trou & qu'on veut s'en aller, on le peut, tant qu'on tient son jetton, ou qu'on ne l'a point ôté de sa place ; mais si l'on a des points de reste, & qu'on les ait marqués, on ne peut plus s'en aller.

Il faut se déterminer promptement, n'étant pas permis de tenir après qu'on a dit, je m'en vais, ni de s'en aller après avoir dit, je tiens. Celui qui veut s'en aller ne doit pas jouer son bois, autrement il ne peut s'en aller.

Il faut donc bien remarquer qu'on ne peut s'en aller, que lorsqu'on a achevé le trou de son dez, & non quand on l'achève du dez ou de la perte de son adversaire.

Qui s'en va, perd tous les points qu'il a de reste.

Il est très-dangereux de vouloir entretenir un Jan trop long-tems, & se fier sur l'espérance de faire petit jeu, ou de recevoir des

points ; car souvent il arrive que l'on est obligé de rompre, comme on le voit dans la Figure 2.

Votre jeu, par exemple, est les dames noires, votre grand-Jan est fait, vous avez six points marqués, vous avez tenu dans l'espérance que votre adversaire vous donneroit quatre points sur la dame que vous avez découverte en votre cinquième case ; cependant il ne vous a rien donné, parce qu'il a fait six & trois, & qu'il n'a rien dans sa neuvième case : le coup suivant vous faites un sonnez, & croyant n'être pas obligé de rompre & pouvoir conserver votre plein, vous marquez avec les six points que vous avez, & six points pour votre plein, une partie bredouille, & vous vous en allez, tant parce que vous donnez six points à votre adversaire, que parce que votre jeu étant avancé, il pourroit remplir & vous enfiler.

Mais d'abord que vous avez touché votre bois, votre adversaire vous fait démarquer votre partie bredouille, & vous envoie à l'école de six points, que vous avez marqué mal-à-propos pour votre plein, parce qu'il falloit le rompre & lever une dame de votre huitième case, pour la passer par la neuviéme de votre adversaire dans sa troisième : ainsi votre adversaire qui gagne six points sur la dame que vous lui avez battue contre vous, & six points dont il vous envoie à l'école, marque une partie bredouille.

J'ai dit qu'il vous envoyoit à l'école, d'abord que vous avez touché votre bois, parce que l'on n'envoie pas à l'école du fichet ;

c'est-à-dire, qu'encore que vous eussiez marqué un, deux ou trois trous, & même davantage, vous pouvez les démarquer sans crainte d'être envoyé à l'école, pourvu que vous n'ayez pas touché votre bois, joué le dez, ou ôté votre jetton, & icelui abandonné.

Observez cependant que si votre adversaire, croyant, aussi bien que vous, que vous avez gagné, ou feignant de le croire, avoit levé ses dames, ou du moins une partie, en même-tems que vous, il ne seroit plus recevable à vous envoyer à l'école, étant censé avoir quitté la partie, comme celui qui jouant aux cartes, brouille & mêle son jeu.

Quand on fait son Jan grand ou petit, ou de retour, il faut avoir soin de marquer ce qu'on gagne sur les dames découvertes, ou par le plein qu'on achève, avant que de remplir ou faire la case qui reste à faire.

Si votre adversaire achevant son petit-Jan, marque les points qu'il gagne, & que par inadvertance il joue la dame avec laquelle il pouvoit remplir pour un autre nombre, en sorte qu'après il ne puisse plus remplir; comme, par exemple, si, ayant fait cinq & deux, & ne pouvant remplir que du deux, il joue le cinq avec la dame dont il devoit jouer le deux pour faire son Jan, vous pouvez l'envoyer à l'école, faute d'avoir fait son plein, c'est-à-dire, que vous prenez pour vous les points qu'il avoit marqués pour son plein, lequel il n'a point fait; & après, si son jeu est avantagé, & que vous voyiez qu'il ne pût gagner de son petit-Jan le trou, & que vous espériez pouvoir le faire passer dans votre petit-

Jan, vous pouvez lui faire rejouer son bois ; & lui faire faire son petit Jan. Mais s'il avoit son jeu reculé, & des dames dans son petit Jan, avec lesquelles il pût encore remplir, il faudroit laisser les choses en l'etat qu'il les auroit mises.

Si au contraire votre adversaire achevant son petit-Jan, ne marque pas les points qu'il gagne, & qu'il ne fasse pas son plein, soit par mégarde, soit à dessein, parce que son jeu étant avancé, il craint d'être obligé de passer dans votre petit-Jan, vous pouvez d'abord l'envoyer à l'école des points qu'il a dû marquer pour son petit-Jan, & ensuite lui faire faire son plein, s'il est avantageux pour vous qu'il le fasse.

Si ayant fait son petit-Jan, il a des dames avancees dans son grand Jan, qu'il fasse un nombre par lequel il puisse passer dans votre petit-Jan & qu'au lieu de passer, il rompe son petit Jan, soit à dessein, soit par méprise, vous pouvez l'envoyer à l'école des points qu'il n'a pas marqués pour son Jan qu'il conservoit, & outre cela, le faire rejouer & passer dans votre petit Jan.

A l'égard du grand-Jan, si votre adversaire marque les points qu'il gagne en l'achevant, & que néanmoins il ne le fasse point, parce qu'il a joué la dame avec laquelle il pouvoit remplir pour une autre marque, vous l'envoyez à l'école, & prenez pour vous les points qu'il a marqués ; mais vous ne le faites point rejouer & faire son plein, parce que vous avez intérêt qu'il n'en fasse point, afin de l'enfiler.

Le même s'observe pour le Jan de retour ;

que vous avez pareillement intérêt que votre adverſaire ne faſſe point.

Si votre adverſaire ayant levé le premier au Jan de retour, marque les points qu'il gagne, & qu'enſuite, ayant empilé ſes dames pour recommencer, il ôte par mégarde ſon jetton, vous pouvez, dès qu'il aura jetté le dez, l'envoyer à l'école des points qu'il s'eſt ôtés.

Celui qui ayant quatre ou ſix points marqués, marque ce qu'il gagne avec un autre jetton, comme, par exemple, huit points, peut, dès qu'il a joué ſon bois ou jetté le dez, être envoyé à l'école des quatre ou ſix points qu'il avoit, & auxquels il n'a pas pris garde.

On ne peut pas envoyer à l'école d'un trou entier, c'eſt-à dire, d'un trou que l'on auroit oublié de marquer, ou qu'on auroit marqué de trop par mégarde, comme ſi l'on avoit marqué partie double, au lieu de ſimple.

Cependant on envoie quelquefois à l'école de plus que d'un trou, quand, par exemple, l'on fait un ſonnez, qui vaut dix huit ou vingt points, & qu'on joue ſon bois, avant d'avoir marqué ce qu'on gagnoit par ce ſonnez.

Lorſque ce n'eſt pas vous qui avez jetté le dez, vous pouvez toucher votre bois ſans crainte d'être envoyé à l'école, ni obligé de jouer le bois que vous avez touché : par exemple, votre adverſaire fait quine, dont il ne gagne que quatre points, & ce quine lui gâte ſon jeu : vous croyez qu'il en a aſſez pour un trou, & qu'il s'en ira ; vous levez trois ou quatre dames de votre jeu pour vous en aller auſſi ; en même-tems votre adverſaire, qui ne s'en eſt point allé & ne le pouvoit, n'ayant

pas achevé la partie, veut vous envoyer à l'école, faute d'avoir marqué ce qu'il vous donnoit avant que de toucher votre bois : mais il ne le peut, parce que n'étant pas à vous à jouer, vous pouvez toucher votre bois, le lever & le remettre ; & vous n'êtes à l'école de ce qui vous est donné par votre adversaire, que lorsque vous avez jetté le dez sans le marquer.

L'on n'envoie point à l'école de l'école ; c'est-à-dire, que si votre adversaire fait une école, oubliant de marquer ce qu'il gagne, & que vous ne l'en ayez pas envoyé à l'école, il ne peut pas vous envoyer à l'école, faute par vous de l'y avoir envoyé.

Mais si votre adversaire, croyant que vous avez fait une école, vous y envoie, alors ce n'est plus à l'école de l'école, & vous pouvez fort bien l'envoyer à l'école de ce dont il vous a envoyé à l'école mal-à-propos.

Observez qu'il se trouve des gens qui font des écoles exprès, pour ôter les moyens à leur adversaire de s'en aller.

Quand cela arrive, il faut prendre garde s'il vous est avantageux de laisser faire l'école, & de la marquer, ou si vous avez intérêt de l'empêcher, cela dépend absolument de vous, & vous devez consulter là-dessus la disposition de votre jeu, & celle du jeu de votre adversaire. Il vous est libre de laisser faire l'école sans la marquer, ou de la marquer, ou bien de dire à votre adversaire de marquer ce qu'il gagne ; & s'il marque des points, quoiqu'il ne gagne rien, vous pouvez lui faire ôter son jetton, afin, par ce moyen, de l'em-

pêcher de faire l'école ; mais il faut que tout cela soit fait dans le même instant, c'est-à-dire, sans attendre qu'un autre coup soit joué.

Quand on envoie à l'école, il faut y envoyer de tous les points qui ont été oubliés à marquer, n'étant pas permis, pour mieux faire son jeu, de n'y envoyer que de deux, quatre ou six points : ainsi celui qui est envoyé à l'école, peut, si c'est son avantage, vous obliger de marquer l'école toute entière ; ce qui n'est point contraire à ce qui est dit ci-devant, qu'on n'envoie point à l'école de l'école. On ne peut être contraint d'envoyer à l'école ; on ne peut pareillement être mis à l'école de ce qu'on n'a pas entièrement marqué l'école ; mais du moment que l'on marque une partie de l'école, l'adversaire peut obliger de marquer le tout.



CHAPITRE XI.

Contenant la maniére de battre une dame, & de remplir son jan par plusieurs moyens.

QUOIQUE je vous aie déja montré la maniére de battre une dame par plusieurs moyens, néanmoins comme dans les exemples que je vous ai rapportés, celui de battre une dame par plusieurs moyens dans la premiére table, qui est celle du petit Jan, n'y est point, j'ai cru devoir vous en faire une démonstration particuliére, & j'y ai ajouté celle de la maniére de remplir par plusieurs moyens, afin de vous donner un parfait éclaircissement de tous les coups.

L'on peut battre une dame par plusieurs moyens, comme, par exemple, en la figure 3, votre adversaire après avoir manqué une partie bredouille de son petit Jan, a voulu tenir, & a été obligé de passer une de ses dames dans votre cinquiéme case.

Vous avez les dames noires, & vous faites un cinq & trois, qui vous vaut sur la dame qu'il a découverte en sa neuviéme case, six points, sur celle qui est en la septiéme, quatre, & sur celle qu'il a passée en votre cinquiéme case, huit points: vous en gagnez six sur celle qui est en la neuviéme case, parce que vous la battez par trois moyens, qui vous valent chacun deux points: vous la battez du trois, en comptant de votre coin; du cinq, en comp-

tant de votre neuviéme case ; & du cinq & trois, en comptant de votre sixiéme case : celle qui est en la septiéme case, vous vaut quatre points, parce que vous la battez par deux moyens ; savoir, du cinq, en comptant de votre coin, & du cinq & trois, en comptant de votre huitiéme case.

A l'égard de celle qui est passée en votre cinquiéme case, vous la battez du cinq, en comptant de votre tas, & du trois, en comptant de votre seconde case, qui sont deux moyens qui vous valent chacun quatre points.

Un plus beau coup pour vous sur ce jeu-là, seroit un quine, qui vous vaudroit huit points sur la premiére, parce que vous la battriez du doublet & double doublet ; le second vous vaudroit autant ; & le troisiéme, qui est dans votre cinquiéme case, vous vaudroit six points, qui feroient vingt-deux points, c'est-à-dire, partie double, & dix points de reste.

Il y auroit encore, sur ce même jeu, carme ou terne, qui vous vaudroient chacun vingt points : savoir, six du coin, six sur la dame qui est passée en la cinquiéme case, & huit sur les deux autres.

A l'égard de la maniére de faire son Jan, quand on dit que pour chaque moyen que l'on remplit son Jan, l'on marque quatre par simple, & six par doublet, cela s'entend quand on n'a plus qu'une demi-case à faire ; car si l'on avoit encore une case entiére, quoique d'un coup de dez l'on y pût mettre les deux dames à-la-fois par simple ou par doublet, ce ne seroit toujours qu'un moyen ; mais si vous n'aviez, comme en la figure 4, qu'une demi-case

à faire, & que votre jeu fût les dames noires :

Pour lors, si vous faisiez six & trois, ou quatre & deux, comme vous rempliriez du trois & du six, & que c'est par simple, chaque moyen vous vaudroit quatre points; & si vous faisiez terne, comme vous rempliriez du trois & du terne, chaque moyen vous vaudroit six points, étant par doublet, &c.

Mais de la maniére que le jeu de votre adversaire est disposé en la même figure, s'il faisoit un sonnez, encore qu'il n'ait qu'une demi-case à faire, & que sur son tas il lui reste déux dames, néanmoins cela ne seroit compté que pour un moyen, & ne lui vaudroit que six points.

Quoiqu'on ne puisse faire sortir les dames de son coin, ni les y mettre l'une sans l'autre, néanmoins plusieurs personnes prétendent que si, au Jan de retour, l'on peut remplir par plusieurs moyens, & que comptant du coin, l'on batte juste sur la demi-case qui reste à remplir, l'on doit marquer pour la puissance, quatre par simple & six par doublet, quoiqu'en effet l'on ne puisse sortir une dame du coin pour remplir la demi-case. Comme en la figure 5 où vous avez les dames noires, si vous faites six & trois, vous pouvez, suivant cette opinion, remplir par trois moyens : du six, comptant de la neuviéme case; du trois, comptant de la sixiéme; & du six & trois par puissance, comptant de votre coin.

Si au contraire vôtre adversaire, en la même figure, faisoit six & as, comme il n'a point d'as pour remplir, quoique par six & as, en comptant de son coin, il batte juste la demi-

case qui lui reste à remplir, néanmoins cela ne lui vaudroit rien ; mais s'il faisoit quatre & trois, cela lui vaudroit huit points, parce qu'il rempliroit du quatre, comptant de la neuviéme case, & du quatre & trois par puissance, comptant de son coin.

Si la dame de votre adversaire, qui est en la septiéme case, étoit sur la sixiéme, & que celle qu'il a en la neuviéme case fût passée dans le petit Jan, alors s'il faisoit six & as, il ne pourroit pas dire qu'il remplit de l'as, & qu'il n'a point de six ; mais il seroit obligé de jouer un six, de la dame qu'il auroit en sa sixiéme case, & partant ne rempliroit point. Mais si, outre la dame qu'il auroit en sa sixiéme case, il en avoit encore une en la septiéme ou en la huitiéme, il gagneroit, par six & as, huit points, parce qu'il rempliroit de l'as, & du six & as par puissance, comptant de son coin, parce que, suivant cette opinion, pour profiter de cette puissance, il faut non-seulement pouvoir remplir d'une autre dame, mais encore il faut pouvoir jouer tous les nombres que l'on a amenés, & cela indépendamment du coin ; car, par exemple, si faisant quatre & trois, votre adversaire avoit un quatre & point de trois, il seroit obligé, s'il remplissoit du quatre, de rompre en même-tems, pour jouer le trois, ou de sortir de son coin, s'il avoit le passage ouvert, pour en jouer son quatre & trois, & par conséquent, il ne pourroit point faire de plein ce coup-là, & ainsi ne gagneroit rien.

La raison qui détermine ceux qui sont de cet avis, est que la beauté de ce jeu consistant

principalement dans l'adversité des coups & rencontres, ce coup, qui arrive rarement, doit être admis.

Ils donnent, par exemple, le Jan de deux tables pour lequel on gagne, parce qu'on a la puissance de mettre de son dé une dame dans son coin, & l'autre dans celui de son adversaire, quoiqu'en effet on ne les mette point.

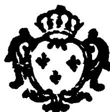
Ils disent encore que l'on a le privilege de prendre son coin, quand de son dé l'on amène deux nombres avec lesquels on pourroit mettre deux dames dans le coin de son adversaire, lequel néanmoins il n'est pas permis de prendre.

Ils ajoutent que ce coup doit être considéré comme un hasard & rencontre, qui profite à celui qui le fait, quand il a d'autres dames pour remplir par effet, de même que le Jan de Mezéas profité à celui qui, ayant son coin, fait un ou deux as, lorsqu'il n'a point d'autres dames abattues, & que l'autre n'a pas son coin; que ce coup n'a point été inventé pour être joué, non-plus que le Jan de deux tables., mais seulement parce qu'il n'arrive pas souvent, afin de flatter l'espérance du Joueur, qui, voyant ce seul coup pour se sauver, le souhaite avec empressement.

Ceux qui sont de sentiment contraire, répondent que pour gagner & faire son plein par un, deux ou trois moyens, il faut absolument pouvoir couvrir la derniére demi-case, avec chacune des dames qui y battent; qu'ainsi en la figure précédente, où, ayant les dames noires, vous avez fait six & trois, ce coup ne vous vaut que huit points, parce que vous ne pouvez effectivement remplir que du trois &

du ſix. Cela eſt ſi vrai, que ſi le ſix & le trois vous manquoient, quoiqu'en comptant du coin vous battiez juſte la demi-caſe qui reſte à couvrir, vous ne gagneriez cependant rien, comme ceux de la premiére opinion en conviennent : qu'une règle certaine eſt que pour chaque moyen qu'on remplit, on gagne quatre points par ſimple, & ſix points par doublet, & que, puiſque l'on ne gagne rien lorſque l'on ne peut couvrir la derniére demi-caſe qu'en comptant du coin, il n'eſt pas juſte que, lorſqu'on la remplit d'une autre dame, l'on aſſemble les deux nombres que le dé a amenés, pour dire que l'on remplit encore en comptant du coin, puiſqu'il eſt conſtant que ni l'une ni l'autre des deux dames qui ſont dans le coin ne peuvent jamais être jouées ſeules, pour couvrir & faire le plein de retour.

Voilà quelles ſont les diverſes opinions ſur ce coup, que j'ai rapportées ici ſeulement pour ſatisfaire le lecteur : car aujourd'hui ce coup ne fait plus de difficulté, la derniére opinion ayant prévalu, & l'on ne gagne point pour le plein ou jan de retour que l'on fait en comptant du coin, ſi l'on a une ſurcaſe ſur le coin, avec laquelle on puiſſe effectivement remplir.



CHAPITRE XII.

Contenant la démonſtration de la manière de lever & rompre le Jan de retour.

QUAND d'un Jan de retour on a gagné une partie ſimple ou double, il vaut mieux s'en aller que de lever juſqu'à la fin, à moins qu'il n'y eût eſpérance de gagner encore beaucoup de points.

On ne lève point, que l'on n'ait paſſé toutes les dames dans le petit Jan.

Il eſt dangereux au Jan de retour de n'avoir pas ſorti de ſon coin ; il y a néanmoins des coups favorables, comme, par exemple, en la figure 6, où ayant les dames noires, vous avez encore votre coin : votre plein eſt fait, & vous avez une ſurcaſe ſur la quatrième lame ; en cet état, vous faites un ſix & as ; vous ne pouvez pas ſortir de votre coin, parce que l'as donneroit dans le coin de votre adverſaire, où une dame ne peut entrer ſeule ; vous ne pouvez point jouer de ſix avec les dames qui ſont dans votre coin, parce que les dames du coin n'en peuvent ſortir l'une ſans l'autre ; vous ne pouvez pas non-plus jouer le ſix avec les dames qui ſont paſſées dans le petit Jan de votre adverſaire, qui compoſent votre Jan de retour, parce qu'on ne peut lever aucunes dames du Jan de retour, que toutes ne ſoient paſſées dans le petit Jan ; ainſi vous conſerverez votre plein, & vous jouerez un as avec la ſurcaſe que vous

avez sur la quatriéme lame, & votre adversaire marquera deux points, pour le six que vous ne pouvez pas jouer.

Si sur ce même jeu vous faisiez cinq & as, ce seroit un très mauvais coup : car vous seriez obligé de rompre & de jouer le cinq avec une des dames qui sont en la cinquiéme case, & l'as avec la surcase qui est sur la quatriéme ; cependant vous auriez encore l'espérance de refaire votre plein, si le coup suivant vous pouviez sortir de votre coin.

Quand toutes les dames sont passées dans le petit Jan, on lève à chaque coup de dez tout ce qui bat juste sur le bord, selon le nombre qu'on a amené : autrement on ne peut point lever ; mais il faut jouer ce qui ne bat point sur le bord, comme en la figure précédente, où votre adversaire faisant quine, ne peut rien lever, à cause que sa quatriéme case, qui bat juste sur le bord, est vuide ; ainsi, pour jouer son quine, il faut qu'il mette sur la lame du tas les dames qui sont en sa cinquiéme case : si cependant il n'avoit rien en sa cinquiéme case, il leveroit les dames qui seroient en sa troisiéme ou seconde case, parce que du moment qu'il n'y a point de dames derriére la case d'où doit partir le nombre qui bat sur le bord, on lève les plus éloignées ; ainsi les cases de quine, carme & terne étant vuides, on lève, pour un sonnez, les dames qui sont sur la deuxiéme case ; si cette case est encore vuide, on lève celles qui sont sur la premiére, &c.

Celui qui a levé le premier toutes ses dames, gagne quatre points par simple, & six par doublet, c'est-à-dire, que le dernier coup qu'il

joué, s'il fait un doublet, il marque six points; s'il fait un nombre simple, il n'en marque que quatre, avec les autres points qui peuvent lui être restés d'ailleurs, & outre cela, il a le dé pour recommencer une autre partie.

CHAPITRE XIII.

De la grande Bredouille.

LA grande bredouille est quand l'un des Joueurs gagne le tour ou la partie de Trictrac, qui est composée de douze trous sans interruption: le profit de la grande bredouille est de gagner double de ce qui est en jeu, quand on est convenu de jouer grande bredouille.

Mais cela n'est gueres en usage présentement.

Quand on la jouoit autrefois, on marquoit, pour s'en souvenir, sur le bord du Trictrac, avec un jetton percé: on peut, à présent, si on la veut jouer, se servir de la même marque, ou autre équipollente.

Il faut néanmoins remarquer, que celui qui gagne le premier des trous, n'a pas besoin de se servir d'aucune marque, cela n'étant nécessaire qu'à celui qui marque après, pour faire connoître qu'il est en grande bredouille, c'est-à-dire, que son adversaire n'a pris aucun trou depuis lui.

Quand on interrompt la grande bredouille, il faut avoir soin de la faire démarquer, pour

éviter les disputes, sur-tout quand on joue sans témoins.

CHAPITRE XIV.

Des Règles pour connoître combien il y a de coups en deux dez, & voir promptement combien il y en a pour & contre.

POUR entendre & retenir plus facilement le contenu en ce Chapitre, il faut considérer que le Trictrac se joue avec deux dez, qui, portant six nombres, six carrés ou six faces, produisent par nécessité trente-six coups, parce que les règles des sciences étant certaines, & l'arithmétique nous ayant enseigné que pour savoir combien un nombre est dans un autre, il falloit multiplier l'un par l'autre; six fois six faisant trente six, il est impossible que dans deux dez il y ait ni plus ni moins de trente-six coups.

Et quoiqu'il paroisse d'abord, en comptant tous les coups que produisent deux dez, qu'il n'y en ait que vingt-un, comme effectivement il est vrai qu'il n'y en a pas davantage en un sens; savoir, six & as, six & deux, six & trois, six & quatre, six & cinq, sonnez, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, quine, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, carme, trois & as, trois & deux, terne, deux & as, double deux, & enfin, ambesas: néanmoins, quand on veut pénétrer plus avant,

il n'eſt pas moins vrai de dire qu'il y a trente-ſix coups, & cela eſt d'une certitude réelle & inconteſtable, comme je vais le faire voir.

Quoiqu'il ſemble que ſix & as, & as & ſix ne ſoient qu'une même choſe, il eſt pourtant vrai que cette même choſe ſe produit en deux façons, & ſe doit compter deux fois, comme il eſt aiſé de le voir par la table ſuivante : car puiſque dans chaque dé il y a un as & un ſix, il faut que dans les deux dez il y ait deux as & deux ſix, & par conſéquent, ſix & as font deux coups, parce que le dez qui a produit un as une fois, peut une autre fois faire un ſix, & ainſi de l'autre.

De ſorte que tous les coups ſe diviſant ou en doublet, ou en coups qui ne le ſont pas, que nous appellons ſimples, & n'y ayant que ſix doublets, qui ſont ambeſas, double deux, ternes, carmes, quines & ſonnez ; ces ſix coups doublets étant retranchés de vingt-un coups qui s'appellent, il n'en reſte que quinze, leſquels ſe produiſant chacun deux fois, font trente coups, & les ſix doublets ne ſe pouvant produire ni être dans le dé qu'une fois, font trente-ſix coups.

Cela étant bien établi, bien entendu, bien vrai & bien démontré, il faut s'en faire une règle, & dire au Trictrac que tout doublet eſt ſimple, parce qu'il ne peut ſe produire qu'une fois, & que tout ſimple, c'eſt-à-dire, qui n'eſt pas doublet, eſt double, parce qu'il peut être produit deux fois.

Après l'établiſſement de cette vérité, qu'il y a trente-ſix coups au Trictrac, il faut paſſer à voir l'utilité de cette connoiſſance, qui eſt très-

grande; car à tout moment on doit examiner combien il y a de coups pour & contre soi, ce qui se fait en un instant, quand on voit qu'il n'y a qu'un coup pour soi, on conclud nécessairement qu'il y en a trente-cinq contre.

S'il y en a vingt pour soi, on sait en même tems qu'il y en a seize contre.

Et c'est cette connoissance qui vous détermine à jouer d'une façon ou d'une autre.

Comme on ne peut douter qu'à la blanque, où il y a plus de billets blancs que de noirs, on en tire plutôt un blanc qu'un noir, on doit dire de même au Trictrac, que celui qui a vingt coups pour lui, doit en amener plutôt un de ces vingt, que non pas un des seize qui sont contre lui.

Ce n'est pas pourtant une chose assurée & certaine, le jeu n'étant jamais sans hasard, où la fortune se joue très-souvent de la prudence: cependant, quoique l'on présume de la fortune, personne de bon-sens ne dira qu'il ne vaille mieux avoir vingt coups pour soi, que de n'en avoir que seize.

MOYEN de compter combien il y a de coups pour ou contre soi.

Pour compter avec plus de facilité combien il y a de coups pour ou contre soi, il y a deux règles qui vous l'apprendront sans peine.

Pour les comprendre, vous avez vu dans les Chapitres précédens que l'on bat, ou que l'on est battu en trois maniéres différentes, ou d'un dé seul, ou d'un autre dé seul, ou

du nombre que les deux dés assemblés composent.

Par exemple, si vous faites six & cinq, vous voyez premièrement si vous battez celui contre qui vous jouez par un cinq, & puis vous voyez si vous le battez par un six, & en troisiéme lieu, vous joignez ces deux nombres ensemble, qui font onze, & vous voyez si vous le battez par onze points.

Voici deux règles qu'il faut savoir, toutes les fois qu'il faut assembler le nombre des deux dés.

Première Règle.

Si le nombre des deux dés assemblés passe six points, il ne peut y avoir qu'un, ou deux, ou trois, ou quatre, ou cinq, ou six coups.

S'il faut douze pour battre, il n'y a qu'un coup; parce que douze ne vient & n'est qu'une fois dans les deux dés.

S'il faut onze points pour battre, il n'y a que deux coups, qui sont six & cinq, & cinq & six, desquels il n'y en a qu'un qui s'appelle, savoir, six & cinq.

S'il faut dix points, il y a trois coups, six & quatre, & quatre & six, & quine, dont il n'y en a que deux qui s'appellent: savoir, six & quatre, & quine.

S'il en faut neuf, il y a quatre coups, six & trois, & trois & six, cinq & quatre, & quatre & cinq, desquels il n'y en a encore que deux qui s'appellent; savoir, six & trois, & cinq & quatre.

S'il en faut huit, il y a cinq coups, qui

ſont ſix & deux, & deux & ſix, cinq & trois, & trois & cinq, & quaderne, deſquels il n'y en a que trois qui s'appellent, qui ſont ſix & deux, cinq & trois, & carme.

S'il en faut ſept, il y a ſix coups, qui ſont ſix & as, & as & ſix, cinq & deux, & deux & cinq, quatre & trois, & trois & quatre, deſquels il n'y en a que trois qui s'appellent; ſavoir, ſix & as, cinq & deux, & quatre & trois.

Voilà la manière de compter, quand on eſt au-delà de ſix points, & qu'il faut aſſembler le produit des deux dés, pour battre celui contre lequel on joue.

Seconde Règle.

Il y a une autre règle à pratiquer, lorſqu'on peut battre ou être battu par un dé ſeul, juſqu'à ſix points.

Et rien n'eſt plus aiſé que d'entendre cette règle.

On doit ſe ſouvenir qu'il faut toujours ajouter un dix au point ſur lequel on peut être battu.

Si, par exemple, on eſt découvert ſur un ſix, ajoutant dix & ſix, cela fait ſeize, & partant il y a ſeize coups; ſavoir, terne, cinq & as, as & cinq, quatre & deux, deux & quatre, ſix & as, as & ſix, ſix & deux, deux & ſix, ſix & trois, trois & ſix, ſix & quatre, quatre & ſix, ſix & cinq, cinq & ſix, & enfin ſonnez; deſquels ſeize coups, il n'y en a néanmoins que neuf qui s'appellent, qui ſont ſix & as, ſix & deux, ſix & trois,

six & quatre, six & cinq, quatre & deux, cinq & as, terne & sonnez. Mais parce que de ces neuf, les sept premiers se produisent deux fois, cela fait que l'on compte seize coups, suivant ce qui est observé ci devant.

Si vous êtes découvert sur un cinq, ajoutant dix, cela fait quinze, & partant il y a quinze coups, savoir, trois & deux, deux & trois, quatre & as, as & quatre, cinq & as, as & cinq, cinq & deux, deux & cinq, cinq & trois, trois & cinq, cinq & quatre, quatre & cinq, quine, cinq & six, six & cinq, desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent, qui sont trois & deux, quatre & as, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, cinq & six, & quine.

Si vous êtes découvert sur un quatre, ajoutant dix, cela fait quatorze, & partant il y a quatorze coups; savoir, double deux, trois & as, as & trois, quatre & as, as & quatre, quatre & deux, deux & quatre, quatre & trois, trois & quatre, quatre & cinq, cinq & quatre, quatre & six, six & quatre, & carme, desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent, qui sont double deux, trois & as, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, quatre & cinq, quatre & six, & carme.

Si vous êtes découvert sur un trois, ajoutant dix, cela fait treize: partant, il y a treize coups; savoir, deux & as, as & deux, trois & as, as & trois, trois & deux, deux & trois, trois & quatre, quatre & trois, trois & cinq, cinq & trois, trois & six, six & trois, & terne, desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent; savoir, deux & as,

trois & as, trois & deux, trois & quatre, trois & cinq, trois & six, & terne.

Si vous êtes découvert sur un deux, ajoutant dix, cela fait douze; partant, il y a douze coups; savoir, bezet, deux & as, as & deux, deux & trois, trois & deux, deux & quatre, quatre & deux, deux & cinq, cinq & deux, deux & six, six & deux, & double deux, desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent, qui sont bezet, deux & as, deux & trois, deux & quatre, deux & cinq, deux & six, & double deux.

Si vous êtes découvert sur un, ajoutant dix, cela fait onze; partant il y a onze coups; savoir, as & deux, deux & as, as & trois, trois & as, as & quatre, quatre & as, as & cinq, cinq & as, as & six, six & as, & bezet, desquels il n'y a que six coups qui s'appellent, qui sont as & deux, as & trois, as & quatre, as & cinq, as & six, & bezet.

Rien n'est plus simple, plus aisé, ni plus certain, que cette manière de compter.

Néanmoins, il est nécessaire d'observer que ces deux règles n'ont lieu, que lorsqu'il n'y a point de passages fermés entre la dame que l'on bat, & celle d'où l'on bat; car s'il y en avoit, cela augmenteroit les coups contraires, & ces règles ne se trouveroient plus véritables.

A l'égard de la différence qu'il y a entre ces deux règles, c'est que dans la première, quand il faut assembler les deux dés pour battre, plus vous êtes loin, plus vous êtes en sûreté.

Dans

Dans la seconde, lorsque vous êtes battu par un dez seul, plus vous êtes près, plus vous êtes à couvert.

Vous voyez donc par ces deux règles, tous les coups par lesquels on peut toucher & battre une dame découverte, en quelque case qu'elle soit placée.

Vous pouvez, si vous voulez, réduire tous ces coups à ceux qui s'appellent, & dire, pour battre une dame sur douze, il n'y a qu'un coup, qui est sonnez, lequel, quoique doublet, est ici appellé simple, parce qu'il ne se produit qu'une seule fois, n'y ayant dans deux dez que deux six, & par conséquent, que pour faire une seconde fois sonnez, il faudroit que ce fût avec les deux mêmes six.

Sur onze, il y a un coup double, parce qu'il se peut produire différemment, le dez qui a fait un six, pouvant faire un cinq, & celui qui fait un cinq, pouvant faire un six.

Sur dix, deux coups, dont l'un double & l'autre simple.

Sur neuf, deux coups doubles.

Sur huit, trois coups, deux doubles & un simple.

Sur sept, trois coups doubles.

Sur six, neuf coups, dont sept doubles.

Sur cinq, huit coups, dont sept doubles.

Sur quatre, huit coups, dont six doubles.

Sur trois, sept coups, dont six doubles.

Sur deux, six coups, dont cinq doubles.

Enfin un, six coups, dont cinq doubles.

Tout ce que dessus ne vous apprend que deux choses; la premiere, qu'il y a trente-six coups en deux dez, parce qu'au Trictrac,

tout coup double est simple, & tout coup simple, au contraire, est double, par les raisons ci-devant expliquées.

La seconde vous montre la manière de compter, ou pour mieux dire, la manière de voir & de lire dans le Trictrac même, combien il y a de coups pour & contre soi.

Et, bien que cela semble peu de chose, c'est pourtant le seul fondement sur lequel tout le jeu du Trictrac a été composé; & ce n'est que par-là que l'on apprend comment il faut jouer, placer ses dames, & conduire son jeu: c'est par-là que l'on sait le moyen de prendre son coin; c'est par-là que l'on voit si l'on doit continuer son jeu, ou lever, & comme l'on dit, s'en aller: enfin, c'est par-là que l'on voit ce qu'on doit craindre ou espérer, & dans tout le cours du jeu on connoît aisément lequel des deux Joueurs a l'avantage.

CHAPITRE XV.

Contenant le Tarif de la valeur des coups.

Je vous ai marqué ci-devant ce que produisoient toutes les rencontres de ce jeu, à mesure que je vous en ai expliqué le cours; mais comme cela se trouve dispersé dans plusieurs Chapitres, j'ai cru que je devois, pour votre utilité, ramasser le tout dans un seul, comme il suit:

Points

Le Jan de trois coups vaut quatre points, 4
Le Jan de deux tables vaut par simple, 4
Par doublet, ... 6
Le contre-Jan de deux tables vaut par simple, ... 4
Par doublet, ... 6
Le Jan de mezéas vaut par simple, . 4
Par doublet, ... 6
Le contre-Jan de mezéas vaut par simple, ... 4
Par doublet, ... 6
Le petit-Jan, fait par un moyen simple, vaut, ... 4
Par deux moyens, ... 8
Par trois moyens, ... 12
Par doublet, par un moyen, ... 6
Par double doublet, autrement deux moyens, ... 12
Le grand-Jan par un moyen simple, vaut 4
Par deux moyens, ... 8
Par trois moyens, ... 12
Par doublet, par un moyen, ... 6
Par double doublet, autrement par deux moyens, ... 12
Chaque dame battue dans la table du grand-Jan, vaut par simple, ... 4
Par deux, ... 8
Par trois, ... 12
Par doublet, ... 6
Par double doublet, ... 12
Chaque dame battue dans la table du grand-Jan, vaut par moyen simple, ... 2
Par deux, ... 4

Par trois, ... 6
Par doublet, ... 4
Par double doublet, ... 8
Le coin battu par un moyen ſimple, vaut 4
Par doublet, ... 6
Le Jan de retour, fait par un moyen ſimple, vaut, ... 4
Par deux, ... 8
Par trois, ... 12
Par doublet, ... 6
Par double doublet, ... 12
Celui qui a ſon Jan ou plein petit, grand ou de retour, gagne tant qu'il le conſerve, pour chaque coup qu'il joue par ſimple, 4
Pour un doublet, ... 6
Pour chaque dame qui ne peut être jouée, en perd, ... 2
Et il n'importe que le nombre amené ſoit ſimple ou doublet; mais l'on eſt obligé de jouer le plus gros nombre, quand on le peut.
Celui qui a levé le premier au Jan de retour, gagne par ſimple, ... 4
Par doublet, ... 6

CHAPITRE XVI.

De la conduite qu'on doit tenir en ce jeu.

Après vous avoir montré le cours de cet admirable jeu, comme il doit être accompagné d'une grande conduite, il eſt néceſſaire de vous dire les principales maximes qui peuvent y ſervir.

Il faut, pour jouer à ce jeu, une grande présence d'esprit, beaucoup de modération, & point d'emportement.

Quand vous jouerez avec des inconnus, prenez bien garde que les dez soient bons & quarrés, & qu'on ne vous en glisse des faux.

Si d'abord vous faites petit jeu, tâchez de faire petit-Jan; si vous amenez du gros, passez au grand-Jan.

Il faut, dès que l'on a jetté le dez, examiner si l'on gagne quelque chose, ou si l'on perd, & marquer son gain.

Celui-là ne jouera jamais bien, qui ne considére point l'essence du jeu avant que de caser, s'il est pressé ou non, s'il est en bredouille ou non, s'il a plusieurs ou peu de points marqués, s'il est maître de finir la partie ou non.

Il ne faut point affecter le petit-Jan, quand d'abord on ne fait point d'as & de deux; on connoît après deux ou trois coups si le dez en dit, & c'est vétiller que de s'y amuser trop long-tems, à moins que son adversaire n'y soit arrêté aussi.

Le Jan de deux tables ne doit pareillement point être forcé ni recherché; il y faut néanmoins prendre garde, & à son contraire, de même qu'aux Jans de mezéas & contre-Jans de mezéas.

Quand d'un petit-Jan vous aurez gagné une partie double ou simple, levez & vous en allez avec la prérogative du dez qui vous reste, de peur qu'en tenant vous ne soyez obligé de passer une de vos dames dans le petit-Jan de votre adversaire: car cela est capable de vous

faire perdre le tout, c'eſt à-dire, la partie entière de Trictrac, ou du moins une grande quantité de points & de trous, outre que cela vous ôte une dame pour faire votre grand-Jan : c'eſt-là principalement où doit être la conduite du bon Joueur, de tenir & de s'en aller à propos : il faut ſe déterminer, ſelon la ſituation de votre jeu, & la diſpoſition de celui de votre adverſaire : s'il s'étoit amuſé à ſon petit-Jan, auſſi bien que vous, que ſon jeu fût encore bien reculé, & que vous priſſiez votre coin de repos, vous feriez fort bien de tenir, parce que du débris de votre petit-Jan vous auriez bientôt fait votre grand-Jan.

Si votre adverſaire s'eſt arrêté à ſon petit-Jan, & que vous ne vous y ſoyez pas amuſé, avancez le plus que vous pourrez pour le battre, & gagnez les points d'un trou ſimple ou double, du moins pour empêcher qu'il ne gagne la partie bredoüille.

Si, ſon petit Jan étant fait, vous aviez votre coin & quelques dames dans votre ſeconde table, il ne faudroit pas caſer, mais étendre vos dames ſeules, parce que vous auriez de cette façon plus de coups pour battre ſon coin, que par doublet.

Si ſon jeu eſt fort avancé, & qu'il ne lui manque plus que quatre points pour gagner le trou, tâchez de lui fermer les paſſages, afin que s'il fait un grand coup, il ne puiſſe paſſer dans votre petit-Jan, & qu'il ſoit obligé de rompre : ſi, au contraire, il lui manque huit points, laiſſez-lui le paſſage ſur vous.

Les bons Joueurs ne s'arrêtent guéres au petit-Jan, qui n'eſt en effet qu'une vétille.

Si vous ne vous êtes pas amusé au petit-Jan, ou que vous l'ayez rompu, avancez le plus que vous pourrez vôtre grand-Jan, faisant toujours des cases ou demi-cases, selon néanmoins la disposition du jeu de votre adversaire, & les points qu'il aura marqués; s'il avoit, par exemple, six ou huit points, & que son jeu se pressât, il ne faudroit pas risquer, & vous tenir découvert, parce que s'il venoit à vous battre & gagner le trou, il s'en iroit, & par-là vous seriez frustré de toutes vos esperances.

Si vôtre adversaire, jouant le premier, fait un gros coup & le joue tout d'une dame, il ne faut pas faire comme lui & vous exposer à être battu; car il n'y a que les dames éloignées qu'on peut laisser quelque tems découvertes.

Celui qui d'abord fait des cases avancées, tient son adversaire en respect; mais il s'expose à ne pas sitôt prendre sur son coin.

Il faut toujours être attentif à son jeu pour bien caser, & ne pas oublier à marquer ce que l'on gagne; on doit aussi avoir l'œil sur le jeu de son adversaire, remarquer ses manières & les fautes qu'il fait, pour en faire son profit. S'il est timide & malheureux, il faut avancer & hasarder; si au contraire il est hardi, & qu'il ait le dez heureux, il ne faut rien risquer & se tenir couvert autant qu'il sera possible.

L'on doit faire les cases septième & dixième préférablement à d'autres; elles sont appellées les cases du diable, parce qu'elles

sont plus difficiles à faire, à cause qu'elles se trouvent dans une certaine distance de pile ou tas des dames qui leur ôte les six.

Il y a de la science & même un grand avantage à faire toujours les cases les plus éloignées, quand, par la disposition de son jeu, on en a le choix.

Il faut, sur-tout, dans tout le cours du jeu, s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à votre adversaire, & vous découvrir sur ses nombres, afin que s'il les fait, il vous donne des points par Jan qui ne peut.

Si son grand-Jan étoit fait avant le vôtre, & que son jeu fût bien pressé, il faudroit voir quel nombre il ne pourroit jouer sans rompre, comme sanne, quine, six & cinq, six & trois, ou autre nombre, & ôter les dames que vous auriez sur les flèches où ces nombres battent, afin que faisant un de ces nombres, il fût obligé de rompre & passer dans votre petit Jan.

Quand le jeu de votre adversaire est mauvais, & qu'il a huit ou dix points, il ne faut jamais laisser une dame découverte qui puisse être battue : car s'il la frappe & qu'il gagne le trou, il lève & s'en va.

Si son jeu étant aussi mauvais, vous lui donnez assez de points pour achever le trou, & qu'il veuille faire l'école, dites-lui de marquer, afin, par ce moyen, de l'empêcher de pouvoir s'en aller ; si cependant vous aviez des points & que l'école qu'il feroit pût vous achever votre trou, il ne faudroit rien dire, mais marquer votre trou ; parce que de cette

manière vous ôteriez toujours à votre adversaire le moyen de s'en aller, puisque vous lui effaceriez tous les points qu'il auroit.

Pour ne pas oublier à marquer tous les points ou trous que vous gagnerez par votre Jan, que vous ferez ou que vous conserverez, ou sur les dames que votre adversaire aura découvertes, & que vous battrez par passages ouverts, ou bien même par le coin de votre adversaire, que vous battrez pareillement, il faut tâcher de vous mettre dans la tête le tarif de tous les coups de ce jeu, comme un financier s'y met celui des monnoies, afin de ne se point tromper dans la valeur des espèces ; & il seroit bon, dans les commencemens, de l'avoir toujours devant soi.

Quand on dit le coin au Trictrac, on entend toujours parler du coin de repos, qui est la onzième case.

Il ne faut jamais presser son jeu, de crainte qu'étant avancé on ne soit accablé par de gros coups, qui très-souvent se suivent.

Quand on gagne le trou simple ou double, il faut examiner si l'on doit tenir ou s'en aller ; & pour le connoître, il faut faire comparaison de son jeu avec celui de son adversaire, voir lequel est mieux disposé & plus avancé, lequel a plus de bois à bas & plus de cases faites : si le vôtre est en meilleur état, vous devez tenir, c'est-à-dire, marquer les points qui pourront vous être restés, & jouer les nombres que vous avez amenés ; mais si les deux jeux étoient égaux, & que vous donnassiez plusieurs points, il faut vous

en aller avec l'avantage du jeu qui vous reste.

Si, lorsqu'il y aura de l'égalité, vous aviez beaucoup de points de reste, & que vous ne donnassiez rien, vous pourriez tenir, à cause des points restés.

Le grand-Jan demande beaucoup plus de conduite que le petit Jan ; il faut, lorsqu'on le fait, bien examiner la disposition de son jeu, combien il manque de trous pour gagner le tour, voir si l'on a beaucoup ou peu de points de reste, combien on peut encore jouer de coups sans rompre, s'il est avantageux de s'en faire donner ou de ne s'en point faire donner ; la pratique du jeu apprend cela mieux que toute instruction verbale.

Cependant je vous dirai que, si votre adversaire étoit fort avancé, qu'il fût obligé de rompre son Jan, & que vous, au contraire, vous eussiez encore deux dames, ou même une seule dans votre petit-Jan, alors il est à-propos de vous en faire donner ; c'est-à-dire de tenir ces dames ou une découverte dans les cases de quine ou de carme, afin que votre adversaire faisant un gros nombre, il batte ces dames contre lui, tous les passages étant fermés, puisque votre plein seroit fait.

Mais si votre adversaire n'avoit pas encore son grand-Jan, & qu'il ne fallût plus qu'une demi-case ou même une case, qu'il eût du bois abattu & disposé pour couvrir sa demi-case, ou faire la case, que vous eussiez votre Jan, lequel seroit déjà avancé ; alors s'il ne vous manquoit que quatre points, il ne fau-

droit pas vous en faire donner ; parce que votre adversaire vous en donnant & achevant votre trou de sa perte, vous ne pourriez plus vous en aller, & vous vous feriez enfiler ; néanmoins, s'il ne vous falloit plus qu'un trou, il n'y auroit plus de risque pour vous : au contraire, vous joueriez mal, si vous ne tâchiez pas d'en recevoir.

Les bons Joueurs ne manquent pas de remarquer les nombres que le dez amène plus souvent, & tâchent toujours d'avoir ces nombres ; soit pour caser ou battre le coin, & sur-tout quand il faut fermer son Jan.

Mais une règle générale est qu'il faut toujours avoir, s'il est possible, des six pour caser, car les grands coups, sur la fin, perdent entièrement un jeu, quand on n'a point de six, & conduisent à l'enfilade.

Quand on n'a pas son coin de repos, il faut avoir les coins de sanne & de quine, appellés les coins bourgeois, garnis, sur-tout quand celui contre qui l'on joue a le sien ; mais hors de ce cas, il vaut mieux tenir la case de quine vuide, parce qu'étant pleine, elle presse le jeu & ôte les six.

Pour battre le coin, il faut avoir égard aux dez ; s'ils sont plats sur cinq & deux, on prendra les cases sept & dix ; s'ils le sont sur quatre & trois, on fera les huit & neuf plutôt que d'autres.

On appelle enfilade, lorsque le malheur vous poursuit tellement, que vous ne pouvez pas faire votre plein, & que vous faites des coups contraires en si grande quantité, que vous êtes obligé de mettre vos dames l'une

ſur l'autre, ſans pouvoir caſer, en telle ſorte que votre adverſaire qui a le vent en poupe, ayant fait ſon grand-Jan, le conſerve & paſſe ſes dames par les paſſages qui ſe trouvent dans votre grand-Jan, & les place dans votre petit-Jan.

Lorſque cela arrive, s'il vous reſte encore une ou deux caſes à faire, & qu'il manque à votre adverſaire beaucoup de trous pour gagner le tour, il faut riſquer des demi-caſes pour lui fermer les paſſages, & tâcher de l'obliger de rompre ſon Jan, & par ce moyen, vous retirer, s'il eſt poſſible, du naufrage.

Je dis s'il lui manque encore beaucoup de trous; car s'il ne lui en falloit qu'un ou deux, il ne faudroit rien découvrir, autrement ce ſeroit lui donner à gagner plus facilement.

Lorſque votre jeu eſt tellement reculé que votre adverſaire a fait ſon grand-Jan, avant même que vous ayez pris votre coin, comme à chaque coup qu'il joue il gagne des points par ſon plein & par votre coin qu'il bat, il faut, pour lui ôter cette ſource de points, prendre votre coin, quand vous devriez vous découvrir.

L'enfilade arrive encore, quand on a retenu mal-à-propos un grand Jan, dans l'eſpérance de recevoir des points qu'on n'a point reçus, ou bien même lorſqu'on n'a pas pu s'en aller, & qu'enfin on a été obligé de rompre ſon plein; en ſorte que celui contre qui l'on joue, trouve des paſſages ouverts & conſerve le ſien.

Si, étant preſſé par quelque gros coup, vous

trouviez un passage dans le jeu de votre adversaire, passez-y une dame, pour vous conserver encore quelques coups à jouer sans rompre.

Pour conserver son grand Jan plus long-tems, il faut passer ses dames, autant que l'on peut, sur la premiére case de la seconde table, pour s'ôter les six à jouer; cela vous épargne une dame, & vous ne perdez que deux points.

Quand on est obligé de rompre son grand Jan par cinq & quatre, ou quatre & trois, il vaut mieux découvrir deux dames, au hasard d'y perdre quelques points, que de donner sitôt passage à l'adversaire, parce qu'ayant le passage ouvert, il conserveroit plus long-tems son plein.

Après les grands Jans rompus, l'on passe au Jan de retour.

Beaucoup de bons joueurs n'en font point, parce que, comme ils savent le danger qu'il y a de tenir mal-à-propos un grand Jan, ils s'en vont, & ne viennent jamais à cette extrémité; néanmoins on y est quelquefois forcé, sur-tout quand un des joueurs a été enfilé.

Dans le Jan de retour, l'on tient toute une autre conduite qu'au grand & petit Jan : car au lieu qu'en faisant ceux-là on se découvre & fait des cases tant que l'on peut, en celui-ci, au contraire, comme l'on ne craint plus d'être battu, l'on touche ses dames toutes découvertes, c'est-à-dire que l'on ne fait d'abord que des demi-cases.

Il y a néanmoins en ce Jan de retour un grand écueil, qui est très-dangereux; c'est lorsque vous n'avez pu quitter votre coin de repos,

dont les dames ne peuvent sortir que toutes deux à-la-fois : alors si votre jeu est pressé, vous êtes contraint de passer vos dames, & enfin il arrive souvent que vous ne pouvez plus faire votre plain.

Pour éviter ce danger, il faut d'abord ménager votre jeu, ne pas couvrir les dames les plus éloignées, ne pas perdre les occasions de passer vos dames, & ne pas vous obstiner mal-à-propos à empêcher votre adversaire de passer, & sitôt qu'il n'a plus que deux cases dans son grand Jan, sortir de votre coin : quand il en auroit encore trois, il faudroit le sortir, si la disposition de votre jeu le demandoit ; car c'est selon votre jeu & celui de votre adversaire qu'il faut se régler.

Il y a une si grande diversité de manières de jouer, qu'il n'est pas possible de donner des avis sur tous les coups : la disposition du jeu doit être principalement considérée ; il faut éviter les coups que l'expérience nous a fait connoître être dangereux, suivre l'exemple des habiles joueurs, & dans les grands embarras se confier en la fortune.

Il faut jouer, autant qu'il sera possible, suivant les règles ; la plus générale de ce jeu est qu'il faut au commencement avancer son jeu le plus qu'on peut : la raison en est, qu'il faut tâcher de prendre le coin le premier, parce qu'il est plus facile de le prendre quand les deux coins sont vuides, puisqu'on le peut prendre, non seulement sur soi, mais encore par le nombre que vous donne celui de votre homme, comme il est expliqué au Chapitre du coin de repos.

Celui qui a ſon coin le premier, ſe trouvant fort avancé, frappe, & toujours plus aiſément, dans le jeu de l'autre, qui, le voyant plus près de lui, ſerre & contraint ſon jeu, pour ſe mettre à couvert, ce qui eſt un très grand déſavantage : car il eſt encore de règle qu'il ne faut pas ſerrer ſon jeu.

Il faut ſur-tout ſavoir mettre une dame dedans à propos, quand l'adverſaire n'a pas de points, & qu'il n'en peut pas gagner aſſez pour un trou.

Il eſt de la prudence du Joueur, de voir la conſéquence qu'il y a d'être couvert, quand particuliérement il s'agit d'une partie, & davantage, quand il eſt queſtion de deux par une bredouille, & bien plus encore quand il y va du tout ou d'une enfilade; c'eſt à quoi l'on doit avoir une application principale pendant tout le cours du jeu, parce que c'eſt ordinairement par les enfilades que l'on perd ou que l'on gagne.

Sur la fin du jeu, il ne ſe faut avancer que le moins que l'on pourra, & ſi les dés faiſoient ce que l'on pourroit ſouhaiter, il ſeroit à deſirer qu'ils amenaſſent du gros au commencement & du petit à la fin, pour continuer longtems, & éviter les enfilades.

L'on doit néanmoins donner quelque choſe au haſard, puiſque le ſuccès du jeu arrive, partie par la ſcience, & partie par le ſort.

La ſcience des nombres ſeroit d'une grande utilité ; mais l'on n'en peut rien dire de précis, ſinon que ce qui arrive plus ſouvent en deux dés, c'eſt le nombre de ſept : il y en a pluſieurs raiſons; il vient en ſix façons, & tous

les autres coups ne viennent qu'en une, deux, trois, quatre ou cinq façons : ambesas ou beset, double deux ou binet, ternes, carmes, quines & sonnez, ne viennent qu'en une maniére ; trois & onze, viennent en deux ; quatre & dix, viennent en trois ; cinq & neuf, viennent en quatre ; six & huit, viennent en cinq ; & sept viennent en six tout seul.

Outre cette raison, qui est sensible, il y en a une inconnue, qui est que ce qui est le milieu, vient d'ordinaire le plutôt : cette démonstration est trop abstraite pour l'expliquer ici.

On remarquera seulement que sept est le milieu des deux dés ; & bien qu'il semble que deux dés ne pouvant faire que douze, le nombre de six en soit le milieu, cela n'est pas néanmoins véritable.

Il est bien vrai que six est la moitié de douze, mais il y a de la différence entre la moitié & le milieu ; & puis six n'est le milieu de douze, que lorsqu'on commence à compter par un : mais au Trictrac, où l'on ne peut jamais faire un point tout seul, sept est le milieu, se trouvant entre cinq nombres d'une part, & cinq nombres de l'autre. Il y a encore une autre démonstration : prenez le plus haut d'un dé, ce sera un six ; & puis prenez le plus bas de l'autre, ce sera un as, dont sept est le milieu.

Aussi chaque dé étant composé de six faces, savoir, de quatre, qui sont les quatre côtés, & de la face de dessus & de dessous ; & étant

composé de sorte que le dessus & le dessous font toujours sept, on voit bien que sept est le milieu de deux dés où l'on ne compte que le dessus, puisque quatorze est le total du dessus & du dessous de deux dés : c'est pour cela que douze & deux qui font quatorze, ne sont également l'un & l'autre qu'une fois dans le dé ; comme onze & trois qui font quatorze, n'y sont que deux fois, & dix & quatre, qui font aussi quatorze, n'y sont que trois fois ; de même du reste : il n'y a que sept qui se fasse par six façons.

CHAPITRE XVII.

Des priviléges & des usages de ce jeu.

Il y a dans ce jeu six priviléges qu'il faut mettre à profit.

L'un est de lever, quand on a gagné de son dé le trou simple ou double.

L'autre est, que celui qui lève & s'en va, conserve le dé pour recommencer.

Le troisiéme, de prendre son coin par puissance, c'est-à-dire, quand par les nombres amenés, on pourroit prendre celui de l'adversaire, qui est vuide.

Le quatriéme, de rompre les dés à l'adversaire, quand il n'y a point eu de convention contraire.

Le cinquiéme, de changer de dés.

Le sixiéme, de lever au Jan de retour, le six

sur le cinq, le cinq sur le quatre, le quatre sur le trois, &c.

Quant aux usages de ce jeu, on y a introduit de petits quolibets, pour détourner une attention sombre; car bien que ce jeu demande de l'application, il seroit ennuyeux de le jouer lentement; il faut, au contraire, que tout soit sûr & impromptu. C'est pour cela qu'afin d'égayer les joueurs, l'on a introduit des mots pour rire sur tous les coups. Je vous ai déja dit au Chapitre III, ceux qui se disent sur chaque doublet: voici ceux que l'on dit sur les autres coups.

Quand celui qui fait son petit-Jan, a commencé par les plus éloignées, ou que faisant son grand-Jan, il a pressé son jeu, faisant quelques cases trop proches, on lui dit: Vous bridez votre cheval par la queue.

Si par plusieurs coups semblables, il a été obligé de mettre un grand nombre de dames sur une même flèche, on dit: Voilà un bidet bien chargé.

Lorsque l'on a plusieurs dames découvertes, & que l'adversaire fait un grand coup sans rien battre, on dit en raillant: Marquez tout.

Si l'adversaire ayant plusieurs dames découvertes, ne peut en couvrir aucune du coup qu'il amène, on dit tout de même en raillant: Couvrez tout.

Quand l'adversaire fait un coup qui tombe sur une flèche vuide, entre deux dames découvertes, on dit: Margot la fendue.

Lorsqu'il y a trois cases séparées par des flèches vuides, on dit: Voilà un rateau, mais le jeu n'en est pas beau.

Si l'on fait deux as, on dit : Deux as n'embarrassent pas.

Si l'on fait trois & deux, l'on dit : Trous hideux.

Quand on fait six & trois, on dit: Compagnon, sauve-toi.

Si l'on fait six & quatre, l'on dit : S'il éclate, il rompra.

Quand on remue deux dames pour jouer un nombre qu'on auroit pu jouer avec une seule dame, l'on dit: Un bon charpentier l'auroit fait tout d'une piéce.

Lorsqu'on fait un nombre avec lequel on ne peut faire que les cases qui sont déja faites, l'on dit : Voilà une belle case à faire.

Outre tous les quolibets ci-dessus, chacun en invente à sa fantaisie, pour égayer le jeu, & jouer plus agréablement.

CHAPITRE XVIII.

Des Loix du Jeu de Trictrac.

DANS le cours de cet admirable Jeu, je vous ai marqué les loix & règles qui s'y observent : pour votre plus grande commodité, je les ai rassemblées dans ce Chapitre.

Ceux qui regardent jouer, ne doivent rien dire ni faire aucun signe à l'un des Joueurs : ils peuvent néanmoins décider les contestations qui arrivent ; mais il faut qu'ils attendent qu'on leur demande leur avis.

Dame touchée doit être jouée, quand on n'a point dit, *j'adoube*, avant de la toucher, c'est-à-dire, en portant la main dessus.

Qui marque les points pour son plein, & cependant ne le fait pas, parce qu'il a joué pour un autre nombre la dame avec laquelle il pouvoit couvrir, est envoyé à l'école des points qu'il avoit marqués, & il ne lui est pas permis de rejouer & faire son plein.

Celui qui case mal, par exemple qui joue cinq & quatre pour quatre & trois, peut être obligé, dès qu'il a lâché ses dames, ou de rester-là, ou de jouer d'une seule dame les deux nombres qu'il a amenés, si faire se peut.

L'on doit jetter les dés également, & les faire toucher la bande de l'adversaire, & non pas affecter de les laisser couler doucement pour faire petit nombre.

Il est permis de changer de dés, & de rompre quelquefois les dés de celui contre qui l'on joue.

L'on ne doit point lever les dés, que celui qui les a jettés n'ait vu & nommé, & même joué les nombres qu'il a amenés ; car s'il en disconvenoit & qu'il n'y eût aucuns témoins, celui qui a joué, a droit de l'emporter, comme il a nommé auparavant.

Quand un dez pirouette, on peut l'arrêter du fond du cornet, ou d'une chiquenaude, & il est bon.

Le dez sorti du Trictrac, ou qui reste sur le bord, ou même qui reste sur l'autre dez, n'est pas bon.

Quand un dez se casse, la partie qui paroît se compte, & le coup est bon.

Si les deux parties paroiſſent, c'eſt-à-dire, que les deux fractures ſoient deſſous & ſervent de cube, le coup n'eſt pas bon, parce qu'on ne joue pas avec trois dez.

Le dez qui eſt ſur une dame, & qui s'appuie contre le Trictrac, n'eſt pas bon, s'il eſt en l'air; & pour ſavoir s'il eſt ſur ſon cube, celui qui l'a joué doit tirer doucement la dame; s'il y reſte, il eſt bon.

Qui joue ſon bois avant de marquer ce qu'il gagne, ne peut plus le marquer après & eſt envoyé à l'école.

Qui jette les dez avant d'avoir marqué ce qu'il gagne par Jan qui ne peut, n'eſt pas recevable à le marquer après, & on eſt envoyé à l'école.

On ne peut être forcé d'envoyer à l'école; mais celui qui eſt envoyé, peut obliger de marquer l'école toute entiére, n'étant pas permis de n'y envoyer que d'une partie pour mieux faire ſon jeu.

Celui qui a marqué les points du Jan de trois coups, n'eſt pas obligé de le faire.

On peut obliger l'adverſaire de marquer les points qu'il gagne, ou ceux qu'on lui donne par Jan qui ne peut, mais non pas une école.

Qui marque trop ou trop-peu, eſt envoyé à l'école du plus ou du moins; & s'il s'en eſt allé, on l'oblige de demeurer.

Celui qui marque le trou, double ou ſimple, efface tous les points de l'autre.

Celui qui achève le trou de ſon dez, peut s'en aller, ſans crainte d'être envoyé à l'école, faute d'avoir démarqué ſes points & ôté ſon jetton.

Quand on veut s'en aller, il ne faut pas marquer les points qu'on a de reste; ou, si l'on n'a pas des points de reste, il ne faut pas jouer son bois; en un mot, tant qu'on tient son jetton, ou qu'on ne l'a pas touché ni joué son bois, on peut s'en aller; mais si l'on a marqué ou joué son bois, on est obligé de tenir.

Qui, marquant le trou, joue son bois sans ôter son jetton, est envoyé à l'école de tous les points marqués.

Si néanmoins celui qui a oublié le jetton, avoit des points de reste, il n'est envoyé à l'école que du surplus.

Celui qui oublie de marquer ses points avec deux jettons, ne peut pas marquer le trou bredouille, & ne doit marquer qu'un trou.

Lorsqu'on est en bredouille, & que l'adversaire interrompt, l'on doit ôter le deuxiéme jetton.

Celui qui lève & s'en va, perd les points qu'il a de reste, mais le dez lui demeure.

Tant que l'adversaire peut faire son petit Jan, il ne peut vous obliger d'y passer une dame pour vous faire conserver votre petit Jan; mais s'il ne peut plus le faire, il peut vous y contraindre & vous envoyer à l'école, faute d'avoir passé & marqué les points de votre petit plein.

On ne peut prendre son coin qu'avec deux dames, ni le quitter, qu'en ôtant deux dames à-la-fois.

On ne le peut prendre par puissance, quand on le peut prendre par effet, ni quand l'adversaire a le sien.

Il n'est pas permis au Jan de retour de mettre une ni deux dames dans le coin de l'adversaire, quoiqu'il l'ait quitté & qu'il ne puisse plus le reprendre.

Celui qui a quitté son coin le peut encore reprendre, ou par effet, si l'autre a le sien, ou par puissance, s'il ne l'a plus.

On ne peut passer au Jan de retour, quand la flèche sur laquelle on prend passage, n'est pas entiérement vuide.

Chaque dame qui ne peut être jouée, perd deux points.

On ne peut placer aucune dame dans le jeu de son adversaire, tant qu'il peut faire son plein.

L'on ne peut lever aucune dame au Jan de retour, qu'après que toutes les dames sont entrées dans la table du petit Jan.

Celui qui a levé le premier au Jan de retour, a le dez pour recommencer, outre les points qu'il gagne, suivant le coup qu'il a fait.



CHAPITRE XIX.

Des avantages qui peuvent être donnés.

Ceux qui favent ce jeu en perfection, peuvent donner des avantages à ceux qui n'y font pas fi forts.

Ces avantages font le dez, qui eft le plus foible.

Quine ou fanne abattu; le coin de repos.

Carme abattu & le coin, ou tel autre nombre qu'on voudra.

Ou bien un, deux, trois, quatre, cinq, fix & même fept trous ou parties, & encore davantage, felon la force ou la foibleffe de celui qui reçoit l'avantage.

J'ai même vu des Joueurs qui donnoient jufqu'à quatre trous à des perfonnes qui étoient d'égale force, fous la condition qu'ils avoient d'abord le dez, & encore à toutes les relevées.

Ainfi, l'on ne peut pas ici régler précifément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir; cela dépend abfolument de la volonté de ceux qui jouent. Eux feuls peuvent connoître leur force & conduite, favoir la foibleffe de ceux contre qui ils doivent jouer, & fur cela faire un avantage proportionné, qui puiffe mettre la fortune dans l'équilibre.

CHAP. XX.

CHAPITRE XX.

De ce qui n'eſt plus en uſage.

Trois choſes ne ſont plus en uſage dans ce jeu ; ſavoir jan de rencontre, margot la fendue, & la pile de malheur.

Jan de rencontre ſe faiſoit, quand, en commençant une partie, le ſecond coup étoit ſemblable au premier ; ſi ayant le dez vous faiſiez quine, & que votre adverſaire en fît autant, ce jan valoit quatre par ſimple, & ſix par doublet.

Margot la fendue étoit, quand de votre dez vous tombiez ſur une flèche nue, entre deux dames découvertes ; l'on perdoit deux par ſimple, & quatre par doublet.

La pile de malheur eſt, quand ayant rompu votre plein, le malheur vous pourſuit tellement, que vous ne pouvez paſſer aucunes dames pour faire votre jan de retour ; au contraire, vous êtes forcé de trouſſer votre jeu ſur votre coin, où vous chargez tellement le baudet, qu'il arrive à la fin que toutes vos dames ſont abſolument ſur votre coin ; quand elles y ſont toutes empilées, on nomme cela la pile de malheur : elle arrive rarement ; mais lorſqu'elle arrivoit, l'on marquoit quatre points par ſimple, & ſix par doublet.

Aujourd'hui la pile de malheur ne produit quoi que ce ſoit à celui qui la fait.

LE TRICTRAC A ÉCRIRE.

Ce qu'on appelle *Trictrac à écrire*, ne change rien à la manière de jouer ; non-plus que le piquet à écrire, au jeu de piquet.

Pour jouer le trictrac à écrire, il faut avoir un crayon & deux cartes, où au haut de chacune l'on écrit le nom d'un joueur ; & chacun marque sur sa carte les points qu'il gagne, au lieu de les marquer avec les piéces d'or ou d'argent, ou les jettons.

Il faut seulement observer qu'au Trictrac à écrire, on ne sauroit gagner ni perdre des points, que l'un des joueurs n'ait six cases.

Du reste, l'on marque jusqu'à ce que la partie soit gagnée ; l'ancienne manière de marquer est même plus réjouissante & moins embarrassante, puisque pour écrire ce qu'on gagne & ce qu'on perd, il faut un tems qui seroit mieux employé à donner attention à son jeu, auquel on ne sauroit en trop avoir.

DICTIONNAIRE DES TERMES

DU TRICTRAC. (*)

A

Abattre du bois ; c'est au trictrac abattre,

(*) Quoiqu'il y ait déjà un Dictionnaire à la fin du Jeu précédent, nous avons pourtant cru devoir laisser-

beaucoup de dames de dessus le premier tas pour faire plus facilement des cases dans la suite.

Accoupler ses dames; c'est les mettre deux à deux sur une flèche.

Adouber; c'est toucher une dame pour ne la pas jouer, mais seulement pour arranger son jeu; & pour ne pas cependant être obligé de la jouer, on doit dire avant que d'y porter la main, *j'adoube*.

Ambezas, se dit quand on amène deux as.

Avancer, en terme de trictrac, signifie *prendre son coin* le premier, qui est un très-grand avantage.

B

Bandes de trictrac; ce sont les bords percés de trous, vis-à-vis chaque flèche.

Bander les dames, c'est les charger, c'est-à-dire en trop mettre sur une flèche.

Battre une dame, c'est la frapper, ou tomber dessus : on dit, *battre le coin*

Bezet, au trictrac, signifie deux as en *dez*.

Bidet; on dit charger le *bidet*, ce qui signifie mettre grand nombre de dames sur une flèche : ce terme étoit autrefois usité, mais aujourd'hui on ne s'en sert plus.

Bois, au trictrac, signifie les dames avec lesquelles on joue.

Bredouille, se dit quand on prend douze points, & alors on marque deux parties au

celui-ci, tant pour ne pas tronquer ce Nouveau Jeu, que parce qu'il se trouve dans ce Dictionnaire des explications de Termes qui ne sont pas dans l'autre.

lieu d'une. On appelle auſſi *bredouille*, le jetton qui ſert à marquer la *bredouille*.

C

Carmes, ſignifie deux 4, que les deux dez amènent à-la-fois : on les appelle auſſi *quadernes*, ou *carnes*.

Caſes, ſe dit au trictrac de deux dames qui ſont poſées ſur une même ligne ou flèche marquée ſur le tablier où l'on joue, & qui empèchent les dames du parti contraire de paſſer outre. Le ſeptième point s'appelle la *caſe du diable*, parce que c'eſt la plus difficile à faire. Une *demi-caſe* eſt quand il n'y a qu'une dame abattue : on dit auſſi *faire des caſes* : *hautes caſes* ſont celles qui ſont les plus éloignées de votre adverſaire, & *baſſes caſes*, celles qui ſont le plus près.

Caſer, eſt lorſqu'on peut accoupler deux dames enſemble, & c'eſt la même choſe que faire des *caſes*.

Coin : qui dit ſimplement *le coin*, entend le *coin de repos*, appellé ainſi, parce qu'en effet on a l'eſprit tranquille au trictrac, quand on s'eſt emparé de ce *coin* ; c'eſt toujours la onzième *caſe*, non compriſe celle du tas des dames. On dit encore, *coin bourgeois*, qui eſt la caſe de *quine* & de *ſanne*.

Cornet, c'eſt un petit vaiſſeau qui eſt ordinairement de corne, & dont on ſe ſert pour jouer au trictrac.

Couvrir, on dit *couvrir une dame*, c'eſt-à-dire, en mettre deux l'une contre l'autre ; ce qui s'appelle autrement *caſer*.

D

Dames ; c'est au trictrac des morceaux d'ivoire, d'os ou de bois, plats & arrondis : on les appelle encore *tables* ; il y a les blanches & les noires.

Dames accouplées ; ce sont deux dames placées l'une contre l'autre, sur une flèche.

Dames couvertes ; c'est la même chose que dames accouplées.

Dame découverte ; c'est une dame seule placée sur une lame.

Dez ; petit os carré, marqué de tous côtés de points & dont on se sert pour jouer au trictrac : il n'en faut que deux.

Débredouiller ; c'est lorsque celui qui marque deux jettons, est obligé d'en ôter un.

Doublet ; c'est un jeu de *dez*, qui amène deux points semblables, comme deux as, deux quatre, deux trois, & le reste.

Double doublet ; c'est un jet de *dez* double.

E

Empiler ; on dit *empiler les dames*, c'est les mettre en tas sur la première flèche du trictrac, qui doit être tourné de manière que la pile des dames soit du côté de derrière.

Enfilade, est un obstacle qu'on trouve à faire passer les dames d'un côté du tablier à l'autre, qui fait perdre ordinairement la partie : on dit, *courir à l'enfilade*.

Enfiler ; on dit au jeu de trictrac qu'une personne est *enfilée*, pour dire qu'on lui a bouché les passages par où elle pouvoit couler ses dames d'un côté du tablier à l'autre ; si

bien qu'on dit *enfiler son homme*, par la même explication de ce terme.

Ecole ; on dit envoyer à l'*école*, faire une *école*, marquer une *école* ; & cette *école*, est lorsqu'on oublie à marquer les points que l'on gagne.

Etendre ; on dit étendre ses dames.

F

Fiche au Trictrac ; c'est une manière de clou d'ivoire ou d'os, dont on se sert pour mettre dans les trous, pour marquer combien on a de parties.

Flèche. Voyez *Lame*.

G

Gagner on dit au trictrac ; *gagner sans bouger* ; *gagner le trou*, ou la partie ; *gagner partie bredouille* ; c'est la partie entière du trictrac.

J

Jan, se dit au trictrac, quand il y a douze dames abattues deux à deux, qui font le plein d'un des côtés du trictrac. Il y a plusieurs sortes de *Jans*.

Jan qui ne peut, c'est quand on trouve l'endroit bouché par où on vouloit faire passer une dame ; les autres *jans* sont suffisamment expliqués au Chap. IV, p. 52. On peut y voir. Il y en a qui font dériver ce mot de *Janus*, auquel les Romains donnoient plusieurs faces, & qu'on a mis en usage dans le Trictrac, pour marquer la diversité des faces de ce jeu.

Jetton, petite pièce ronde faite d'ivoire, & dont on se sert au trictrac pour marquer le jeu. Il y a un jetton percé pour marquer la grande *bredouille*, quand on la joue.

Impuissance. Voyez *Jan qui ne peut.*

Infante; c'est la même chose qu'impuissance.

Jouer; on dit au trictrac, *jouer tout d'une*, c'est-à-dire, jouer une dame seule & la mettre sur la seconde lame.

L.

Lames, certaines marques longues, terminées en pointes, & tracées au fond du trictrac; il y en a vingt-quatre : elles son blanches & vertes, ou d'autre couleur; c'est sur ces lames qu'on fait les cases. On les appelle autrement *flèches* ou *languettes.*

Languette, Voyez *Lame.*

Lever les dames; c'est lorsqu'une partie est finie, & qu'on peut en recommencer une autre.

M

Margot la fendue; c'est quand l'adverse partie fait un coup qui tombe sur une flèche vuide entre deux dames découvertes. Ce terme n'est plus en usage.

Mezéas, on dit *jan de Mezéas.* Voyez l'explication au Chap. IV. Il y a aussi le *contre-jan de Mezéas*; il est aussi expliqué au même Chapitre.

Moyen. Il y a au trictrac *les moyens* pour battre, *les moyens* pour remplir, *moyens* de compter, & *moyens simples*; ce sont des voies

qui servent à parvenir au gain qu'on espére, si elles ne sont point traversées par d'autres.

O

Obstacles; on appelle obstacles, lorsque voulant passer on trouve les passages bouchés.

P

Partie; on dit *partie bredouille*, qui veut dire gagner douze points sans interruption; *partie simple*, c'est douze points gagnés à plusieurs reprises.

Passage ouvert; c'est au trictrac une seule dame sur une case, ce qu'on appelle *dame découverte*; & *passage fermé*, c'est lorsqu'il y en a deux.

Piles de bois ou *de dames*; ce sont les dames entassées sur la onzième case du trictrac.

Q

Quadernes. Voyez *Carnes.*

Quines; terme du jeu de trictrac : ce sont deux cinq qui viennent en un même coup de *dez.*

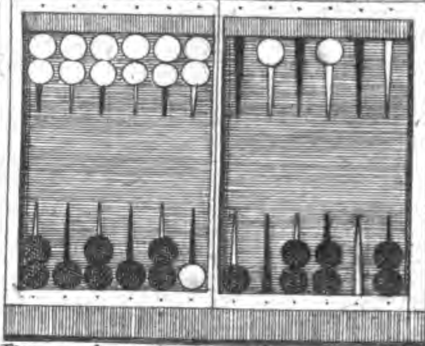
R

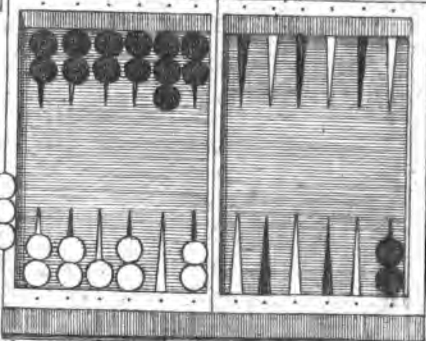
Remplir; on dit au trictrac, *remplir son grand-jan*, c'est-à-dire, tâcher d'avoir douze dames couvertes dans la 2e table du trictrac.

Rompre; on dit *rompre le dez*; c'est porter vîtement la main sur les dez; après que son adversaire les a jettés.

S

Sannes; terme de trictrac, qui signifie deux six en dez.


Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.
Tas 1. 2. 3. 4 5 6 7 8 9 10 11 Coin
de Bois. du Repos.


Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.
Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin
de Bois du Repos.

Sonnez. Voyez *Sannes.*

Sortir; on dit au trictrac, *sortir de son coin.*

T

Table; se dit au trictrac des deux côtés du tablier, où l'on joue des dames ou petits morceaux de bois arrondis, dont on fait des cases. On dit *table du petit-jan*; & c'est la premiére table où les dames sont empilées: on appelle aussi *table du grand-jan*, celle qui est de l'autre côté, parce que c'est-là qu'on y fait ce *jan.*

Table. Ce mot se prend aussi pour les dames mêmes.

Tablier. Voyez *Table.*

Tas de bois. Voyez *Pile.*

Ternes; termes de trictrac, c'est un *doublet* qui arrive, quand le *dez* améne deux trois.

Trictrac; jeu qui se joue avec deux *dez*, suivant le jet desquels chaque Joueur ayant quinze dames, les dispose artistement sur des pointes marquées dans le tablier, & selon les rencontres gagne ou perd plusieurs points, dont douze font gagner une partie, & les douze parties, le tour, ou le jeu.

Trictrac, se dit aussi du tablier sur lequel on joue le jeu, qui est de bois ou d'ébéne, qui a d'assez grands rebords pour arrêter les *dez* qu'on jette, & retenir les dames qu'on arrange.

Trou de trictrac; il en faut douze de chaque côté, percés chacun vis-à-vis les fléches.

Trou au trictrac, signifie les parties, & il faut gagner douze *trous* pour une partie.

TABLE DES CHAPITRES DU JEU DE TRICTRAC.



REGLES DU JEU
DU REVERTIER.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence & de la beauté de ce Jeu, & de l'origine de son nom.

TOUS ceux qui savent bien ce jeu, conviennent qu'il est le plus beau de tous les jeux de table, & disent qu'il est plus difficile de bien jouer au Revertier qu'au Trictrac, quoique le Trictrac paroisse d'une plus grande étendue. En effet l'on découvre tous les jours l'excellence du Revertier, puisque nous voyons que les personnes qui savent & possèdent à fond le jeu du Trictrac, l'abandonnent, pour-ainsi-dire, ou du moins le négligent beaucoup, dès le moment qu'elles ont goûté le Revertier : l'on trouve dans ce jeu des agrémens, qui ne se rencontrent point au Trictrac ; car quand on a pu une fois avancer son jeu, & avoir l'avantage sur son homme, l'on est assuré de gagner la partie, à moins qu'il n'arrivât des coups tout-à-fait extraordinaires, au lieu qu'au Trictrac l'on est toujours dans l'incertitude, jusqu'à ce que l'on ait gagné le dernier trou : en-un mot, l'usage & la pratique du Revertier en font beaucoup mieux connoître les beautés, que tout ce qu'on en pourroit dire.

Quant à l'origine ou étymologie du nom de ce jeu, elle se tire naturellement de la ma-

nière dont on le joue, & du mot latin *Revertere*, qui signifie revenir ou retourner, parce qu'en jouant on a fait-faire à ses dames tout le tour du Trictrac, & on les fait revenir dans la même table d'où elles sont parties, comme il sera expliqué ci-après.

Il y a des gens qui ont voulu dire que ce jeu s'appelloit Revertier, parce que, quand une dame est abattue, il faut qu'elle revienne chercher à rentrer dans la table d'où l'on part; mais cela n'a nulle apparence, & si l'on appelloit par cette raison ce jeu *Revertier*, il faudroit appeller pareillement le jeu de Toute-table Revertier, puisque quand une dame y est battue, il faut qu'elle retourne chercher une rentrée. Ainsi j'estime qu'il faut s'en tenir à l'étymologie ci-devant expliquée, comme la plus vraisemblable.

CHAPITRE II.

Comment il faut disposer le jeu pour jouer.

Le jeu du Revertier se joue dans un Trictrac, dans lequel chacun empile ses dames, de manière que celles avec lesquelles vous devez jouer, soient dans le coin, à la gauche de votre homme, de son côté, & celles avec lesquelles votre homme doit jouer, dans le coin de votre côté, & à votre gauche.



CHAPITRE III.

De ce qui est nécessaire pour jouer & pour commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

Il faut, pour jouer à ce jeu, que le Trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, & de dez.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dez dans son cornet.

Pour commencer à jouer, l'on doit par honnêteté donner le choix des dames noires ou blanches, à la personne que l'on considère.

Les dames blanches sont estimées plus honorables; néanmoins ceux qui ont la vue foible, préfèrent les noires, parce qu'ils voient mieux le jeu de leur homme, pour le battre ou ne le pas battre que quand ils ont les blanches.

Celui qui joue contre une dame, lui doit donner les dames noires, parce que le noir de l'ébène fait paroître davantage la blancheur de ses mains, & ce feroit manquer à la civilité que de lui donner des blanches.

Il faut pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dez, l'on présente un dez à celui contre qui l'on joue, pour voir qui jouera le premier; l'on jette ensuite chacun son dez, & celui qui a fait le plus gros point, joue & commence la partie.

On ne peut jouer que deux enſemble : cependant ſi l'on eſt plus foible que celui contre qui l'on joue, on peut prendre un conſeil de ſon conſentement.

CHAPITRE IV.

Comment il faut nommer & appeller les dez.

Il faut toujours nommer le plus gros nombre le premier, par exemple, ſix & quatre, quatre & as, trois & deux, &c.

Les doublets ont leurs noms particuliers, comme par exemple, les deux as s'appellent ambeſas, beſet, ou tous les as ; les deux deux, double deux ; les deux trois, ternes ou tourne ; les deux quatre, carmes, carnes, ou quaderne ; les deux cinq, quine ; & les deux ſix, ſannes ou ſonnez.

CHAPITRE V.

Comment il faut jouer ou jetter les dez, & quand le coup eſt bon ou non.

Il faut pouſſer les dez fort, en ſorte qu'ils touchent la bande de votre homme.

Le dez eſt bon par-tout dans le Trictrac, excepté quand les deux dez ſont l'un ſur l'autre, ou ſur la bande au bord du Trictrac, ou même s'ils ſont dreſſés l'un contre l'autre, en ſorte que tous deux ne ſoient que ſur les cubes.

Sur le tas ou pile des dames, ſur une ou deux dames, ou ſur l'argent, le dez eſt bon : pourvu qu'il ſoit ſur ſon cube, de manière qu'il puiſſe porter l'autre dez, c'eſt-à-dire, qu'un autre dez demeure deſſus ſans tomber.

Le dez qui eſt en l'air, c'eſt-à-dire, qui poſe un peu ſur une dame, & eſt ſoutenu par la bande du Trictrac contre laquelle il appuie, ou contre la pile de bois, ne vaut rien ; & pour voir s'il eſt en l'air ou non, il faut tirer doucement la table ou dame ſur laquelle il eſt, & s'il tombe, c'eſt ſigne qu'il étoit en l'air, & qu'il n'eſt pas bon.

L'on peut changer de dez, tant que l'on veut ; & même rompre le dez de ſon homme, quand on appréhende quelque coup.

Souvent auſſi l'on convient de ne point rompre, & l'on établit une peine contre celui qui rompra.

Si l'on convient ſimplement de ne point rompre, ſans établir de peine, & que l'on rompe par inadvertance ou à deſſein, il eſt permis à celui à qui on a rompu, de jouer tel nombre qu'il voudra.

CHAPITRE VI.

Comment il faut jouer ſes dames, quand on commence la partie.

LORSQUE l'on commence la partie, on ne peut faire aucune caſe, c'eſt-à-dire, mettre deux ou pluſieurs dames accouplées l'une ſur l'autre dans les deux tables du Trictrac qui ſont du côté du tas des dames de celui qui

joue ; & pour vous faire entendre cela facilement, imaginez-vous que vous jouez contre moi, & que le tas de vos dames eſt dans le coin qui eſt à votre gauche : nous avons tiré le dez, c'eſt à vous à jouer le premier, & vous amenez terne. Vous ne pouvez pas faire une caſe, mais il faut que vous jouiez ce terne, de maniére que vous ne mettiez qu'une dame ſur chaque fiche ou lame.

Avant d'aller plus loin, je dois vous avertir de deux choſes. La premiére, qu'il faut que vous faſſiez aller vos dames qui ſont empilées de mon côté & à ma gauche juſqu'au coin qui eſt à ma droite ; de-là vous les paſſez ſur les lames qui ſont de votre côté à votre gauche, & les faites aller juſqu'à votre droite, & celui contre qui vous jouez doit faire la même choſe.

La ſeconde choſe qu'il faut que vous ſachiez, eſt que les doublets ſe jouent doublement, c'eſt-à-dire, que l'on joue deux fois le nombre que l'on a fait, ſoit avec une ſeule dame, ſoit avec pluſieurs. Par exemple, le terne que vous avez amené, qui ne compoſe que ſix points, vous oblige d'en jouer douze, parce que c'eſt un doublet ; & comme c'eſt le premier coup, & par conſéquent que vous ne pouvez le jouer que de votre tas, il faut que vous jouiez d'abord trois trois, avec une ſeule dame, que vous mettrez ſur la neuviéme caſe, & que vous jouiez le quatriéme trois ſur la troiſiéme caſe.

Il arrive ſouvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenés ; par exemple, quand du premier coup on fait ſonnez, on

n'en peut jouer qu'un, parce que l'on ne peut mettre sur les lames du côté de son tas de bois, qu'une seule dame, & qu'on ne peut jouer tout d'une dame, parce que le passage se trouve fermé par le tas de bois de celui contre qui l'on joue: quelquefois aussi l'on est obligé de passer ses dames de son côté, quand après avoir joué un ou deux coups on fait un gros doublet, que l'on ne peut jouer du côté où est son bois & pile des dames; c'est ce qu'il faut éviter s'il est possible, & pour cela se donner, autant que l'on pourra, tous les grands doublets, comme ternes, carmes, quines ou sonnez, afin de pouvoir les jouer s'ils viennent, sans gâter son jeu.

CHAPITRE VII.

De la Tête.

QUOIQUE je vous aie dit que vous ne pouvez mettre qu'une seule dame sur les lames ou flèches du côté de votre tas, il y a néanmoins une flèche sur laquelle vous en pouvez mettre tant que vous voulez. Cette flèche est la onziéme case, c'est-à-dire, la dernière en comptant depuis votre tas, ou pour mieux vous le faire entendre, c'est la lame du coin qui est à la droite de votre homme, c'est cette flèche ou lame que l'on nomme la tête. Il faut avoir soin de la bien garnir, parce que l'on case ensuite plus facilement; il n'y a aucun risque d'y mettre jusqu'à sept ou huit dames: j'ai vu de

bons joueurs qui y en mettoient jusqu'à dix & onze.

CHAPITRE VIII.

Des Cases, & de la manière de battre.

QUAND vous avez mené de la gauche de votre homme à sa droite, une partie assez considérable de vos dames, & que votre tête est bien garnie, alors il faut commencer à caser du côté de la pile de bois de votre homme, & contre icelle, le plus près que vous pourrez, joignant vos cases tant qu'il vous sera possible, & faisant des sur-cases quand vous ne pourrez pas caser, ou passant toujours des dames de votre tas à votre tête.

On appelle faire des sur-cases, quand on met une ou deux dames sur une lame, où il y en a déja deux accouplées.

Ces sur-cases sont d'une grande utilité, & on les nomme batadour, parce qu'elles servent à battre les dames découvertes, sans qu'on soit obligé de se découvrir soi-même.

Quand vous avez fait quelques cases auprès de la pile de votre homme, si vous trouvez l'occasion de lui battre une ou deux dames, il ne faut pas la laisser échapper.

L'on appelle battre une dame, lorsqu'on met une de ses dames sur la même flèche où étoit placée celle de son homme.

L'on peut même battre en passant une ou deux dames avec une seule. Par exemple, vous

faites cinq & quatre ; vous jouez d'abord le cinq & vous battez une dame, & de la même dame dont vous avez joué le cinq, vous en jouez le quatre, & vous couvrez une de vos dames, ou bien vous battez une autre dame.

Toutes les dames qui sont battues sont hors du jeu : on les donne à celui à qui elles appartiennent, ou bien il les prend lui-même, & il ne peut plus jouer qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE IX.

De la manière de rentrer.

CHACUN doit rentrer les dames qu'on lui a battues du côté & dans la table où est la pile & tas de bois ; mais pour rentrer, il faut trouver des passages ouverts.

On ne peut point rentrer sur soi ; mais on peut rentrer sur son homme en le battant, quand il se trouve quelqu'une de ses dames découvertes.

Quand on rentre, on compte toutes les flèches, même celles où est le tas de bois, laquelle est la premiére, & par conséquent la rentrée de l'as ; ainsi celui qui fait des as, ayant encore des dames sur son tas, ne peut point rentrer.

Comme le plus haut point d'un dez est six, & que l'on ne rentre que par le nombre que chaque dez amène, il est visible que l'on ne peut rentrer que dans la premiére table, c'est-à-dire, dans celle où est le tas de bois.

Etant donc conftant que vous ne pouvez rentrer que dans cette table, & que vous ne pouvez jouer quoi que ce foit, tant que vous aurez des dames à rentrer, vous voyez bien que, fi vous aviez deux ou plufieurs dames à la main, & que votre homme eût fait plufieurs cafes dans cette premiére table, en forte qu'il ne reftât qu'une flèche vuide, il vous feroit inutile de rentrer une dame, parce que votre homme jouant enfuite, ne manqueroit pas de battre cette dame, ainfi ce ne feroit que du tems perdu : c'eft pour cela que, quand un homme a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées ou paffages ouverts, l'on dit qu'il eft hors du jeu & il laiffe jouer fon homme jufqu'à ce qu'il ouvre des paffages.

Il faut néanmoins vous avertir de bien prendre garde de ne découvrir aucune dame dans la table de la rentrée de votre homme, après avoir mis des dames de votre tas fur toutes les cafes ou lames de la table de votre rentrée : car quoiqu'il foit dit ci-devant que celui qui a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées, eft hors de jeu, cependant il lui eft permis de rentrer toujours une des dames qu'il a à la main. Tellement que, fi votre homme étoit affez heureux de vous battre une dame, dans le tems que vous vous êtes bouché toutes les rentrées, vous auriez perdu la partie, & cela, quoiqu'il reftât encore plufieurs dames à la main de votre homme : la raifon pour laquelle vous perdriez, eft que votre homme ayant joué, c'eft à vous à jouer, & cependant vous ne pourriez abfolument plus

jouer, ayant une dame à la main, que vous ne pourriez point rentrer, n'ayant aucun passage.

CHAPITRE X.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

QUAND vous avez mis votre homme hors du jeu, il faut vous appliquer à faire des cases jointes & serrées, depuis le tas de bois de votre homme, & sur tout vous donner bien de garde de pousser d'abord des cases éloignées dans la seconde table, proche la tête de votre homme.

Lorsque vous aurez six cases ou tabliers, ou même sept tout-de-suite & bien joints, alors il faut pousser vos cases dans la table de la tête de votre homme, & toujours bien joindre vos cases & laisser vos dames découvertes dans la table de la rentrée de votre homme, afin qu'il soit obligé de rentrer & de vous battre.

Quand votre homme est rentré & qu'il vous a battu, il est obligé de jouer tous les nombres qu'il amène, tellement qu'insensiblement il passe son jeu dans la table de votre tête, pendant que vous menez les dames qu'il vous a battues.

Si votre homme, après être rentré, n'avoit pas encore assez vuidé, c'est-à-dire, passé son jeu dans la table de votre tête, il faudroit vous faire battre encore; car pendant que vous

rentrez & ramenez les dames qu'il vous a battues, il eſt obligé de jouer & de toujours paſſer ſon jeu, parce que, tant que vous avez ſix caſes jointes, il ne peut pas jouer les dames qui ſont ſur ſon tas, ou dans les caſes de ſa rentrée; ainſi il eſt obligé de jouer tout ce qui eſt ſur ſa tête & dans les autres tables, & de paſſer dans la table de votre tête.

Un peu de pratique de ce jeu vous apprendra cela mieux que tout ce que je vous en pourrois dire.

CHAPITRE XI.

De la Double.

Si après que votre homme vous a battu, & qu'il eſt rentré, il lui eſt venu des coups ſi contraires, qu'il n'a pu faire de caſe, & qu'il ait été obligé de mettre pluſieurs dames découvertes : ſi vous pouvez, en rentrant les dames qu'il vous a battues, ou après être rentré, lui battre pluſieurs dames, en ſorte qu'il ait plus de dames à rentrer qu'il n'a de rentrées ou paſſages; il perd la partie double, quand on a dit en commençant qu'on jouoit la double; & ſi on n'eſt pas convenu de jouer la double, il perd ſimplement la partie.

Et pour vous faire mieux entendre ce que c'eſt que la double, il faut vous reſſouvenir de ce qui a été dit ci-devant, que l'on rentre les dames battues dans la table du tas, dans laquelle, comme dans les autres, il n'y a que

ſix flèches, dont la première eſt occupée par le tas ou pile des dames.

Suppoſons maintenant que vous ayez des dames ſur votre tas, qu'outre cela vous ayez quatre dames ſur quatre autres flèches de cette même table du tas, vous entendez bien que ce ſeroit déjà cinq flèches occupées, & que n'y ayant que ſix flèches, & ne pouvant pas rentrer ſur vous, il ne vous reſteroit qu'une rentrée; & ſi en cet état votre homme vous battoit deux dames dans une autre table, vous feriez infailliblement doublet, parce que vous ne pourriez jamais rentrer ces deux dames, n'ayant qu'un ſeul paſſage.

Quand on joue la double, celui qui eſt doublé, perd le double de ce que l'on a joué.



CHAPITRE XII.

De la manière de lever & finir le jeu.

LORSQUE ni l'un ni l'autre des Joueurs n'ont été doublés, il faut jouer & faire les caſes toujours jointes, & s'approcher petit-à-petit de la tête de ſon homme.

Quand toutes les dames ſont paſſées dans la table de la tête de ſon homme, alors à chaque coup de dez l'on peut lever toutes celles que le nombre de dez porte ſur la bande du Trictrac, de même qu'il ſe pratique au jeu de Trictrac, quand on rompt le jan de retour.

Si

Si cependant votre homme avoit encore quelques dames derrière vous, il vaudroit mieux découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire battre, afin de lui faire entièrement passer son jeu; car si vous leviez d'abord tout ce que vous pourriez, ou que vous troussassiez votre jeu sur la flèche de la tête de votre homme, il pourroit arriver par la suite que vous seriez obligé de faire table, c'est-à-dire, de laisser une dame découverte qu'il vous battroit d'abord; ensuite vous seriez peut-être obligé d'en découvrir une autre qu'il vous battroit encore; de manière que faisant après cela de grands coups, il pourroit avoir levé avant vous.

L'on doit néanmoins se régler suivant la disposition du jeu de son homme; car si son jeu étoit entièrement passé au fond de la table de votre tête, qu'il fût empilé sur deux ou trois cases, ou même sur quatre, & qu'il n'eût qu'une ou deux dames, & même trois ou quatre derrière vous, & rien sur la tête, alors il n'y auroit rien à craindre pour vous: il ne seroit pas nécessaire de vous faire battre, & vous pourriez en toute sûreté lever ou trousser tout votre jeu.

Celui qui a plutôt levé toutes ses dames, gagne la partie.

En levant, on joue les doublets doublement; comme dans le cours du jeu.

Celui qui a gagné la partie, a le dé pour la revanche.

CHAPITRE XIII.

Des avantages qui peuvent être donnés.

Ceux qui possédent ce jeu à fond, donnent des avantages à ceux qui y sont novices.

Ces avantages sont différens, selon la force de celui qui les reçoit.

L'on donne le dé, qui est le moindre de tous les avantages, & qui cependant ne laisse pas d'être de conséquence en ce jeu.

L'on peut donner encore le dé, & six & as abattus, ou bien quatre & trois, ou deux dames sur la tête, & même davantage à proportion de la force ou foiblesse de celui qui est avantagé, n'étant pas possible de régler précisément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir; car cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent, qui seuls peuvent connoître leur force & conduite, & savoir les défauts & la foiblesse de ceux contre qui ils veulent jouer, & là-dessus établir un avantage qui puisse balancer la fortune, & flatter l'espérance des spectateurs & de celui qui reçoit l'avantage.

CHAPITRE XIV.

Des règles générales.

Quand on veut caser, & qu'on veut seulement voir la couleur de la flèche, il faut

dire *j'adoube*; autrement, on peut vous faire jouer le bois que vous avez touché, étant une régle générale, que bois touché doit être joué.



REGLES DU JEU

DE TOUTE-TABLE.



CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence & de la beauté de ce Jeu, & pourquoi il est nommé Toute-Table.

Ce jeu, entre les jeux de table, tient une des premières places; il n'a pas tant de beauté que le Revertier; cependant plusieurs le préferent au Trictrac, parce qu'il est moins embarrassant, & qu'il ne faut pas continuellement avoir l'esprit bandé à marquer des points ou des trous.

La beauté de ce jeu consiste, non-seulement à bien jouer ses dames, mais encore à battre son homme à propos, & savoir bien ménager une partie double.

Ce jeu se joue dans un Trictrac: on le nomme le jeu de Toute-Table, parce que, pour le jouer, chaque joueur dispose de ses dames en quatre parties ou quatre tas qu'il place diversement dans les quatre tables du Trictrac; c'est à-dire, que chacun a d'abord des dames dans toutes les tables du Tric-

trac, comme il sera expliqué par le Chapitre suivant.

CHAPITRE II.

De la manière de disposer le Jeu, de placer ses dames pour jouer, & combien on peut jouer ensemble.

On ne joue que deux ensemble à ce jeu, de même qu'au Trictrac & au Revertier, & on peut prendre un conseil.

Pour vous faire entendre comme il faut disposer le jeu & placer vos dames, imaginez-vous que vous êtes assis devant une table proche d'une fenêtre, laquelle est à votre gauche; que sur cette table il y a un Trictrac ouvert; & que de l'autre côté de la table il y a une personne contre qui vous devez jouer, qui a la fenêtre à sa droite. Il faut présentement placer vos dames dans ce Trictrac; savoir, deux sur la flèche qui est dans le coin à la droite de votre homme; & de son côté, cinq sur la flèche qui est dans l'autre coin, à la gauche de votre homme; trois sur la cinquième flèche de la table qui est de votre côté & à votre droite; & les cinq dernières sur la première flèche qui joint la bande de séparation dans la seconde table de votre côté & à votre gauche.

Votre homme doit faire la même chose. Il doit mettre deux dames sur la première lame du coin qui est de votre côté à votre gauche; cinq sur la dernière lame du coin qui

eſt de votre côté à votre droite, trois ſur la cinquième lame de ſon côté à ſa gauche, & les cinq dernières ſur la première lame qui joint la bande de ſéparation dans la ſeconde table de ſon côté à ſa droite.



CHAPITRE III.

De ce qui eſt néceſſaire pour jouer & commencer à jouer, & comment il faut appeller & nommer les dés.

POUR jouer à ce jeu, il faut, de même qu'au Revertier, que le Trictrac ſoit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

Outre cela, il faut deux fichets pour marquér les parties, lorſque l'on joue en pluſieurs parties.

On ſe ſert ſoi-même; c'eſt-à-dire, que chacun met les dez dans ſon cornet, & ne joue qu'avec deux dés.

Pour commencer a jouer, on doit, de même qu'au Revertier, donner le choix des dames & des cornets.

A l'égard du dé, on tire à qui l'aura, on nomme & appellé les nombres de même qu'au Revertier.



CHAPITRE IV.

De la manière de jouer ou jetter les dés, & quand le coup est bon ou non.

Le contenu en ce Chapitre étant encore la même chose qu'au Revertier, on y renvoie le lecteur, où il trouvera le tout amplement expliqué.

CHAPITRE V.

De la manière de jouer les dames, quand on commence la Partie.

Les doublets se jouent au jeu doublement, de même qu'au Revertier, c'est-à-dire, que si vous faites quine, il faut jouer vingt points avec une ou plusieurs dames ; si vous faites sanne, il en faut jouer vingt-quatre, & ainsi des autres doublets ; ce qui s'entend toutefois, pourvu que vous puissiez jouer, & que le passage ne soit pas fermé par des cases de votre homme.

Au commencement de la Partie, vous pouvez jouer ou les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, ou celles qui sont dans le coin qui est à sa gauche, ou bien celles qui sont dans les tables de votre côté, & faire des cases indifféremment dans toutes les tables : afin que vous ne fassiez pas marcher vos dames d'un côté pour l'autre, il est bon de vous dire qu'il faut que vos deux

dames, qui sont dans le coin à la droite de votre homme, viennent jusqu'au coin qui est à sa gauche; de-là vous les passez de votre côté à votre droite, & vous les faites ensuite aller avec tout le reste de vos dames, dans la table qui est à votre gauche, parce que c'est dans cette table-là où il faut que vous passiez votre jeu, & qu'il faut que vous y passez toutes vos dames, avant d'en pouvoir lever aucunes, comme vous verrez ci-après.

CHAPITRE VI.

De la manière de battre les Dames.

On bat les dames à ce jeu de la même manière qu'au Revertier, c'est-à-dite, en plaçant sa dame sur la même lame où étoit celle de son homme, ou bien en passant. Par exemple, vous faites quatre & as; vous battez une dame que votre homme a découverte du quatre, & de la même dame dont vous avez joué le quatre, vous en jouez un as qui vous sert à couvrir une de vos dames, ou que vous mettez en sur-case.

Vous pouvez même d'une seule dame battre trois & quatre dames, si vous faites un doublet, & qu'en le jouant vous trouviez ces dames-là découvertes sur vos passages.

Toutes les dames qui ont été battues sont, comme au Revertier, hors de jeu; & celui à qui elles appartiennent, ne peut jouer quoi que ce soit, qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE VII.

De la manière de rentrer.

J'AI obſervé ci-devant, qu'il falloit que vos deux dames, qui ſont à la droite de votre homme, allaſſent à ſa gauche; de-là qu'elles vinſſent à votre droite, & de votre droite dans la table qui eſt à votre gauche de votre côté, & que les deux dames de votre homme qui ſont à votre gauche, devoient faire le même chemin, & qu'il devoit les conduire depuis votre gauche, juſques dans la table qui eſt à ſa droite de ſon côté : cela vous doit faire connoître que ces deux dames qui font abſolument tout le tour du Triſtrac, ſont la tête ou pile de ce jeu; toutes les dames qui ont été battues, doivent rentrer par la table où l'on place ces deux dames; c'eſt-à-dire, que vous devez rentrer par la table où ſont vos deux dames, laquelle eſt à la gauche de votre homme.

Il eſt plus facile de rentrer à ce jeu qu'au Revertier : car non-ſeulement vous pouvez rentrer ſur votre homme en le battant, quand il a quelques dames découvertes; mais encore vous pouvez rentrer ſur vous-même, & mettre ſur une même flèche tant de dames que vous voudrez. Par exemple, ſi n'ayant point encore joué vos deux dames du coin ou tête de votre jeu, vous faites un beſet, & que vous ayez quatre dames à rentrer, vous pouvez les mettre toutes ſur cette même flèche où ſont vos deux dames. Si vous

avez quelqu'autre case dans la table de votre rentrée, vous pouvez de-même y mettre tant de dames que vous voudrez : on appelle ces cases-là des points, parce qu'elles servent à passer & sont très-utiles.

CHAPITRE VIII.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

Vous avez vu qu'il y a en ce jeu quatre tas ou piles de dames ; que la première qui est la tête du jeu, sont les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme : la seconde, les cinq dames qui sont dans le coin à sa gauche. La troisième, les trois dames qui sont sur la cinquième case de la table qui vous touche à votre gauche ; & la quatrième, les cinq dames qui sont sur la première flèche qui joint la bande de séparation de la seconde table.

Si, le premier coup que vous jouez, vous faites six & cinq, il faut jouer une des dames de votre première pile ou tête & la mettre sur la seconde.

Si vous faites un six & as, il faut jouer un six de votre seconde pile, & un as de la troisième, & faire une case.

Si vous faites trois & as, il faut jouer le trois de votre troisième pile, & l'as de la quatrième, & faire pareillement une case. En un mot, il faut tâcher de faire quatre ou cinq cases tout-de-suite, autour de vos troisièmes & quatrièmes piles, afin d'empêcher

votre homme de passer les dames de sa tête ou première pile.

Quand vous avez quatre ou cinq cases, comme il vient d'être dit, si vous pouvez encore caser, il n'en faut pas perdre l'occasion, & toujours joindre vos cases tant que vous pourrez; & si votre homme se découvre lorsque votre jeu est ainsi avancé, il ne faut point hésiter à le battre : si au contraire le jeu de votre homme étoit plus avancé que le vôtre & qu'il se découvrît, il ne faudroit pas le battre : car souvent les bons joueurs tendent des pièges pour faire tomber dedans, & gagner ensuite la partie double, ou du moins avoir la simple sûre.

Il faut donc, avant de battre, examiner si votre homme ne pourra pas vous battre à son tour; & en cas qu'il vous batte, vous pourrez rentrer facilement. Un peu de pratique apprend cela en très-peu de temps.

CHAPITRE IX.

De la manière de lever & finir le Jeu.

LORSQUE l'on a passé toutes ses dames dans la table de la quatrième pile, on lève à chaque coup de toutes les dames qui donnent sur la bande du Trictrac, de même qu'au jan de retour, quand on a joué au jeu du Trictrac.

Pour chaque doublet on lève quatre dames, quand on en a qui donnent juste sur le bord. Si la case que l'on devroit lever se trouve vuide; & qu'il y ait des dames derrière

pour jouer le doublet que l'on a fait sans rien lever, il faut le jouer. S'il n'y a rien derrière, on lève celles qui suivent la flèche, d'où le doublet qu'on a amené devoit partir.

Celui qui a le plutôt levé toutes les dames, gagne la partie simple.

CHAPITRE X.

De la Double.

SOUVENT on joue en deux ou trois parties, & même en davantage, parce que ce jeu va assez vîte.

Quelquefois aussi on joue à la première partie, & l'on convient que celui qui gagnera la partie double, aura le double de ce qu'on a joué.

L'on gagne la partie double quand on a levé toutes ses dames, avant que son homme ait passé toutes les siennes dans la table de sa quatrième pile ; & s'il en avoit levé une, l'on ne gagneroit que la partie simple.

Quand on joue en plusieurs parties & que l'on gagne double, on marque deux parties : celui qui a gagné recommence & a le dé.



CHAPITRE XI.

Des avantages que l'on peut donner.

Les avantages que l'on peut donner à ce jeu, étant presque les mêmes qu'au jeu de Revertier, j'y renvoie le Lecteur, où l'on en a expliqué quelques-uns, outre lesquels on donne à toute table, ambesas, anbas & le dé, & encore d'autres qui dépendent de la convention des joueurs.

REGLES DU JEU
DE TOURNE-CASE.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme Tourne-Case.

CE jeu consiste dans le seul hasard du dé; la conduite & le bien-joué n'y ont aucune part.

Quelques-uns ont prétendu qu'on le nommoit Tourne-case, parce que celui à qui l'on a abattu une dame, retourne rentrer dans les cases ou table du Trictrac; mais cette explication paroît très-forcée, au lieu que l'on trouve l'étymologie naturelle du nom de ce jeu dans la manière dont on le joue : car on ne le joue qu'avec trois dames chacun;

lesquelles on conduit, suivant les nombres amenés, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case; c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'on ait mis ces trois dames sur la dernière flèche ou lame du coin: & comme cette case est faite avec trois dames, & que l'on n'a point gagné que les trois dames ne soient accouplées l'une sur l'autre, on a nommé ce jeu de Tourne-case, qui ne veut dire autre chose, sinon le jeu de la case à trois dames.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POUR jouer à ce jeu, il faut un Trictrac garni de trois dames de chaque couleur, de deux cornets & de dez.

On ne joue que deux ensemble, & pour commencer à jouer, on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considére.

Quant au dez, on tire d'abord à qui l'aura; chacun se sert, c'est-à dire, met les dez dans son cornet & ne joue qu'avec deux dez.

CHAPITRE III.

De la manière de disposer le Jeu & placer ses Dames pour jouer.

CE jeu se joue dans un Trictrac, comme vous avez pu entendre par ce qui est dit ci-devant.

Il s'agit présentement de placer le Trictrac, & les dames dont vous devez jouer. Imaginez-vous que vous avez ce Trictrac sur une table, à laquelle vous êtes assis, & avez la fenêtre à votre droite, & celui contre qui vous devez jouer, est assis de l'autre côté, & a la fenêtre à sa gauche. Vous ouvrez ce Trictrac, & ôtez les dames qui sont dedans, & les mettez ou sur la bande qui est à votre gauche, ou sur la table sur laquelle est le Trictrac, proche la même bande; votre homme fait la même chose, & il ne reste aucune dame dans le Trictrac.

Si dans le Trictrac il y avoit toutes les dames nécessaires pour jouer au Trictrac ou au Revertier, vous mettez toutes ces dames à quartier, & vous n'en réservez que trois, & votre homme trois d'une autre couleur pour jouer, comme il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE IV.

De la manière de nommer & jouer ou jetter les dez, & quand le coup est bon ou non.

On nomme les dez en ce jeu, de même qu'au Trictrac & au Revertier.

Il faut pousser le dez fort, de manière qu'il touche la bande de votre homme.

Il arrive rarement en ce jeu, à cause du peu de dames qu'il y a, que les coups de dez soient douteux; néanmoins, quand cela arrive, on suit la même règle qu'au Trictrac & au Revertier.

CHAPITRE V.

De la manière de jouer les Dames, quand on commence la partie.

AYANT mis trois dames à part pour jouer, si vous avez gagné le dez, vous jouez, & si vous faites d'abord six & cinq, vous ne pouvez jouer que le cinq, parce qu'en ce jeu c'est une règle qu'on ne joue jamais que le plus bas nombre.

Si, après avoir fait six & cinq, vous faites sonnez, vous n'en pouvez jouer qu'un; il faut que vous le joüiez avec la même dame dont vous avez déjà joué un cinq, parce que si vous le jouïez avec une autre dame, il faudroit passer par-dessus celle dont vous avez joué le cinq, & en ce jeu il n'est pas permis de passer aucune dame par-dessus l'autre, il faut qu'elles se suivent & marchent l'une après l'autre.

Afin que vous entendiez mieux ce qui vient d'être dit, il faut vous dire que les trois dames que vous aviez d'abord hors du Trictrac à votre gauche, doivent aller l'une après l'autre jusqu'au coin de la seconde table qui est à votre droite. Celui qui joue contre vous, doit pareillement conduire ses trois dames, depuis sa droite jusqu'au coin qui est à sa gauche; mais avant que ces dames puissent arriver à ce coin, que l'on peut nommer le coin de repos, elles sont plusieurs fois battues de part & d'autre.

CHAPITRE VI.

De la manière de battre les Dames.

COMME les deux Joueurs jouent & marchent également dans les mêmes tables & vis-à-vis l'un de l'autre, chaque fois que le nombre du dez porte une dame sur une flèche qui se rencontre vis-à-vis de celle où il y a une dame de celui contre qui l'on joue, cette dame est battue, & celui contre qui on joue, est obligé de la prendre & de la rentrer dans le jeu.

L'on bat à ce jeu malgré soi, parce que, comme il a été observé, l'on est obligé de jouer toujours le plus petit nombre, & qu'on ne peut point passer une dame par-dessus l'autre: par exemple, votre homme fait d'abord trois & deux, il faut qu'il joue le deux qui est le plus petit nombre. Si vous faites deux & as, vous ne pouvez pas battre & jouer le deux, & vous êtes contraint de jouer l'as, parce que c'est le plus petit nombre.

Si votre homme fait le second coup, six & deux, il faut, par la raison ci-dessus, qu'il joue le deux de la même dame dont il avoit déjà joué un deux, parce que c'est encore une des règles de ce jeu, qu'on ne peut accoupler ses dames, sinon dans le coin de repos : votre homme ayant joué ce second deux, il a sa dame sur la quatrième case de la première table de son côté, vous avez vos as, sur la première table de votre côté;

ainsi si vous faites quatre & trois, vous pouvez vous dispenser de battre la dame de votre homme; c'est-à-dire, de mettre votre dame sur la quatrième case de votre côté, vis-à-vis la sienne, parce que vous ne pouvez jouer le trois qui est le plus petit nombre, qu'avec la dame dont vous avez joué l'as, ne vous étant pas permis de passer une dame par dessus l'autre.

Votre homme qui a été battu, reprend donc sa dame & joue; s'il fait cinq & quatre, il vous bat à son tour, étant contraint de jouer le quatre.

Cette règle qu'on ne peut passer ses dames l'une sur l'autre, fait que l'on joue souvent beaucoup de coups inutiles, sur-tout quand on a mené & conduit ses dames; savoir, l'une dans un coin, & les deux autres tout contre; en sorte qu'on ne peut les mettre sur le coin, qu'en faisant un as, & puis un deux, & l'on souhaite alors avec empressement d'être battu, pour sortir de cette gêne.

CHAPITRE VII.

Du coin de repos.

Le coin de repos en ce jeu est la douzième case. Il est appellé coin de repos, parce que les dames qui y sont une fois entrées, sont en sûreté, & ne peuvent plus être battues; & c'est un grand avantage en ce jeu pour celui qui y en met une le premier.

Celui qui le plutôt a mis ses trois dames

dans son coin, a gagné la partie. S'il les y mettoit toutes trois avant que son homme y en eût mis aucune, il gagneroit double, si l'on en étoit convenu.

REGLES DU JEU *DES DAMES RABATTUES.*

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme des Dames rabattues.

Ce jeu est de tous les jeux de table un des plus faciles à apprendre, & l'on peut dire que le hasard seul y décide.

On le nomme le jeu des dames rabattues, parce que l'on y rabat effectivement toutes ses dames les unes après les autres; on les coucher toutes plates l'une devant l'autre, comme il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

Ce jeu se joue dans un Trictrac, qui doit être garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dez.

On ne peut jouer que deux ensemble, &

pour commencer on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considére, ou chez qui l'on joue, ou qui joue chez vous.

Pour ce qui est du dez, on tire à qui l'aura.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun se sert; c'est-à-dire, met les dez dans son cornet.

CHAPITRE III.

De la manière de disposer le jeu, & de placer ses Dames pour jouer.

QUAND on veut jouer à ce jeu, & qu'on a ouvert le Trictrac, il faut que chacun mette toutes ses dames dans la table du Trictrac la plus près du jour, & là qu'il fasse six piles ou tas de ses dames, sur toutes les flèches qui sont de son côté: sur chacune des trois premières flèches proche le jour, il faut mettre deux dames qui font six dames; sur chacune des trois autres flèches qui sont jusqu'à la bande de séparation, il faut mettre trois dames, qui avec les six précédentes composent les quinze dames de chaque Joueur.

Sur-tout il faut observer de mettre toutes ses dames l'une sur l'autre, & non point accouplées en manière de case.



CHAPITRE IV.

De la manière de nommer & de jouer ou jetter les dez, & quand le coup est bon ou non.

On nomme le dez en ce jeu, de même qu'aux autres jeux de table ; c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac.

Il faut jouer le dez rondement, sans hésiter, & le faire toucher du moins la bande de son homme. Il est bon par-tout dans le Trictrac, pourvu qu'il ne soit pas en l'air.

Il est permis de changer de dez, & même de rompre, quand on appréhende quelques coups.

L'on peut aussi convenir de ne point rompre, & établir une peine contre celui qui rompra.

CHAPITRE V.

De la maniére de jouer ses Dames.

Quand chacun a empilé ses Dames, suivant ce qui est observé ci-devant, celui qui a gagné le dez, joue & rabat de dessus sa pile deux dames, suivant le nombre qu'il a fait.

On commence à compter par la case la plus près du jour : ainsi celui qui a fait six &

as abat la dame qui eſt empilée ſur la première caſe, où il n'y a que deux dames, & par-là il joue l'as.

Pour le ſix, il abat une des trois dames qui ſont ſur la caſe qui joint la bande de ſéparation.

Vous entendez par-là, que l'on prend l'as ſur la première caſe ou pile, le deux ſur la ſeconde, le trois ſur la troiſiéme, le quatre ſur la quatrième, le cinq ſur la cinquième, & le ſix ſur la ſixième pile, qui eſt la dernière.

Vous voyez d'abord que cette manière de jouer les nombres, eſt bien différente des autres jeux de table, où, par exemple, pour jouer un ſix, l'on place la dame ſix flèches au-deſſus de l'endroit d'où elle part ; au lieu qu'ici l'on ne fait que mettre la dame à bas, ſur la même flèche où elle étoit empilée.

Quand vous avez joué votre ſix & as ; votre homme joue le dez à ſon tour; s'il fait un doublet, par exemple, terne ou double deux, comme ſur les caſes du trois & du deux, il n'a qu'une dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui; mais parce qu'il a fait un double, il a encore le dez, & joue derechef; & s'il fait un ſecond doublet, il rejoue encore. En un mot, celui qui fait un doublet a toujours le dez, juſqu'a ce qu'il ait fait un coup ſimple.

Voilà donc deux choſes eſſentielles à remarquer en ce jeu :

La première, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des Joueurs, l'autre le joue ſuppoſé qu'il le puiſſe ; & s'il ne le peut

pas, il n'eſt joué ni par l'un ni par l'autre.

Par exemple, votre homme a d'abord fait deux & as qu'il a joué, vous avez enſuite joué, & avez amené le même coup que vous avez pareillement joué; votre homme rejoue & fait encore deux & as; il ne les joue point, ni vous non plus, parce que vous n'avez ni l'un ni l'autre aucun de ces nombres, les ayant déjà abattus.

La ſeconde, que celui qui fait un doublet conſerve le dez, & joue juſqu'à ce qu'il ait fait un coup ſimple.

On appelle coup ſimple les coups inégaux, comme ſont ſix & cinq, cinq & quatre, trois & deux, quatre & trois, &c.

Les doublets ſont deux nombres ſemblables, tels que ſont ſanne, double deux, terne, quaderne, ambezas, quine.

Toute la conduite que ce jeu demande, c'eſt d'être attentif aux nombres que celui contre qui l'on joue amène, afin de ne pas manquer à jouer tout ce qu'il ne joue pas. Car celui contre qui l'on joue, n'eſt pas obligé de vous avertir de votre jeu; au contraire, il a intérêt que vous oubliiez à jouer tous les nombres que vous pourriez jouer, afin d'avancer ſon jeu plus que vous.



CHAPITRE VI.

De la manière de lever & de rompre le jeu.

Après avoir rabattu ses dames de dessus les diverses piles & tas, comme il vient d'être expliqué, celui qui le premier les a toutes rabattues, lève, à chaque coup de dez, les dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Par exemple, s'il fait beset, il lève les deux dames de la première case, & parce qu'il a fait un doublet, il joue encore une fois; s'il fait un second beset, il ne lève rien, ne lui étant pas permis de jouer beset tout d'une, en prenant une dame sur la seconde case, parce que chaque case en ce jeu a son nombre fixe & certain, & que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un deux, ou deux deux, & la troisième un trois, & ainsi des autres, & quoiqu'il soit dit ci-devant que les nombres que l'on ne peut pas jouer, sont joués par l'autre, cette règle reçoit ici son exception. Car, par exemple, si après que vous avez rabattu l'as, le deux, le trois, &c. il vous reste encore un cinq ou un six à rabattre, & que votre homme ayant tout rabattu & levé un beset, ait fait un second beset, en ce cas, ni lui ni vous, ne leveriez rien : lui, parce qu'il n'a plus de beset à jouer ; & vous, parce que c'est une des règles de ce jeu, qu'on ne peut rien lever tant que l'on n'a point abattu toutes ses dames : ainsi n'ayant point rabattu toutes vos dames, non-seule-

ment vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne joue point ; mais qui plus eſt, c'eſt que vous ne pouvez pas jouer vous-même les nombres que vous faites, & c'eſt votre homme qui les joue pour vous, juſqu'à ce que vous ayez rabattu votre dernière dame ce qui fait bien ſouvent que votre homme n'a plus que deux ou trois dames à lever, lorſque votre dernier nombre arrive ; quelquefois même il n'en a plus qu'une : mais quand une fois vous avez abattu votre dernière dame, alors vous levez bien plus promptement que votre homme n'a fait ; car vous ne pouvez plus rien faire pour lui, à moins que vous ne fuſſiez extrêmement malheureux ; lui au-contraire travaille toujours pour vous ; car comme il a peu de dames, il ne ſauroit ſi facilement faire les nombres qui lui manquent, & il arrive aſſez ſouvent que celui qui a commencé à lever, perd encore la partie.

Celui qui le premier a levé toutes ſes dames, a gagné la partie.

La règle que bois touché doit être joué ; n'a point lieu en ce jeu, parce que, comme il a été dit, chaque pile de bois a ſon nombre fixe, étant impoſſible de pouvoir jouer le même nombre de différens endroits : ainſi ſuppoſé que (vous ayez fait un carme, & qu'au lieu d'abattre les dames de la quatrième caſe, vous ayez abattu deux dames de la cinquième, vous pouvez & même vous devez remettre vos deux dames ſur votre cinquième pile, & jouer votre carme comme il doit être joué.

REGLES



REGLES DU JEU DU PLEIN.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme le Jeu du Plein.

CEUX qui savent jouer au Trictrac, apprennent très-facilement ce Jeu ; il demande quelque conduite : mais l'on peut dire que le hasard y a plus de part que le bien-joué, puisque celui qui y fait les plus grands nombres, gagne infailliblement la partie.

Il est appellé le jeu du Plein, parce que les Joueurs ne tendent qu'à remplir & faire le plein, c'est-à-dire, à parvenir à mettre douze dames couvertes & accouplées dans la table du grand-Jan, que l'on appelle au Trictrac, indifféremment, grand-Jan ou grand-Plein.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer, & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

L'ON joue ce jeu dans un Trictrac ; dans lequel il faut qu'il y ait trente dames, moitié d'une couleur & moitié d'une autre, deux corners & des dez.

Ce jeu ne peut être joué qu'entre deux personnes, dont l'une, ou même toutes deux peuvent prendre des conseils ou s'associer, le tout du consentement l'une de l'autre.

Avant de commencer, on doit, suivant les règles de l'honnêteté, donner le choix des dames & des cornets à la personne que l'on considère.

Ensuite on tire à qui aura le dez : pour cela chacun en prend un & le jette : celui qui a fait le plus gros nombre, a le dez.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dez dans son cornet.

CHAPITRE III.

De la manière de disposer le Jeu & de placer ses dames pour jouer.

Il faut disposer le Trictrac de la même manière que si l'on vouloit jouer au jeu du Trictrac ; c'est-à-dire, qu'il faut que la table dans laquelle on veut faire son plein, soit du côté de la fenêtre.

Cela fait, chacun empile ses dames sur la première case ou lame de la table la plus éloignée du jour, tout-de-même qu'au Trictrac.



CHAPITRE IV.

De la manière de nommer, de jouer ou de jetter les dez, & quand le coup est bon ou non.

Le lecteur trouvera l'explication du contenu en ce Chapitre, dans les règles du Revertier; ainsi on n'en dira rien ici.

CHAPITRE V.

De la manière de jouer ses dames, & la fin du jeu.

Vos dames étant empilées, comme il vient d'être dit, il faut abattre d'abord beaucoup de bois, ensuite coucher six dames toutes plates sur les flèches du grand-Jan, parce qu'il est facile de couvrir après, quand on a du bois abattu.

Il est permis en ce jeu de mettre une seule dame dans le coin qu'on nomme, au Trictrac, coin de repos.

Les doublets s'y jouent comme au Revertier, doublement.

Il faut sur-tout bien prendre garde de ne point forcer son jeu, & tâcher d'avoir toujours les grands doublets à jouer.

Celui qui a le plutôt couvert toutes ses dames dans la seconde table, a gagné la partie; mais il n'a pas le dez pour la revanche, & on tire à qui l'aura.

REGLES DU JEU DU TOC.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme du Toc.

TOUS ceux qui savent le jeu du Trictrac à fond, peuvent jouer très-facilement au jeu du Toc, parce que l'un & l'autre consistent dans les mêmes règles, dans la même marche & disposition du jeu.

Il est appellé le jeu du Toc, parce que le seul but de ceux qui jouent, est de toucher & battre leur adversaire, ou de gagner une partie double ou simple, par un Jan ou par un Plein, ainsi qu'il sera expliqué ci après.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

CE jeu se réglant comme le Trictrac, il faut pour y jouer avoir un Trictrac garni de quinze dames de chaque couleur, qui font trente en tout, de deux cornets, de dez, & deux fiches ou fichets, pour marquer les

trous ou parties, quand on joue en plusieurs parties.

L'on doit, de même qu'aux autres jeux, donner le choix des dames & des cornets.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dez dans son cornet.

Avant de commencer la partie, les deux personnes qui doivent jouer, (car on ne peut jouer que deux ensemble) tirent le dez à qui l'aura.

CHAPITRE III.

De la manière de disposer le Jeu, & de placer ses dames pour jouer.

On place ses dames à ce jeu de même qu'au Trictrac, c'est-à-dire qu'on les met sur la première lame de la première table, pour les mener ensuite dans la seconde, & y faire son plein & grand Jan.

CHAPITRE IV.

De la manière de nommer & de jouer ou jetter les dez, & quand le coup est bon ou non.

L'on nomme les nombres du dez en ce jeu, comme au Trictrac; c'est-à dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets, ainsi qu'au Trictrac, ne s'y jouent qu'une fois.

L'on doit jouer le dez rondement, & ne point affecter de le laisser seulement couler hors du cornet, pour tâcher de faire un petit nombre.

Le dez est bon par-tout dans le Trictrac; suivant qu'il est dit dans les règles des jeux précédens, pourvu qu'il ne soit point en l'air.

CHAPITRE V.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

L'ON ne marque pas en ce jeu des points, comme au jeu de Trictrac; mais au lieu de points, on marque un trou ou deux, selon le coup que l'on fait.

Ce jeu se joue en plusieurs trous, il dépend des Joueurs d'en fixer le nombre; l'on peut même jouer au premier trou.

Pour vous faire entendre facilement cela, imaginez-vous que vous jouez contre moi au premier trou, que j'ai mon petit-Jan fait, à la réserve d'une demi-case, & qu'au premier coup que je joue, je fais mon petit-Jan par un nombre simple: si nous jouïons au Trictrac je marquerois seulement quatre points; mais comme c'est au Toc, au lieu de quatre points, je marque le trou, & j'ai gagné la partie, parce que nous avons joué au premier trou.

Si, en commençant la partie, nous convenons de jouer au premier trou, & que la double ira, alors si je remplis par deux moyens ou par un doublet, ou que je vous batte une dame par deux moyens ou par doublet, ou,

en un mot, que je faſſe quelque Jan ou rencontre du jeu du Trictrac par doublet; comme par exemple, ſi je battois le coin, ou que commençant la partie, je fiſſe Jan de deux tables par doublet, ou Jan de mezéas par doublet, en ce cas je gagnerois la double, & vous me payeriez le double de ce que nous aurions joué.

Il faut donc bien remarquer que les mêmes Jans & coups du Trictrac ſe rencontrent en ce jeu, tant à profit qu'à perte, pour celui qui les fait

Quand on joue en pluſieurs trous, celui qui gagne un trou de ſon dez, a la liberté de s'en aller, de même qu'au Trictrac.

Pour ce qui eſt de la manière de jouer, il faut marcher le plus ſerré que l'on peut, & toujours couvert tant qu'il eſt poſſible.



TABLE DES CHAPITRES

Des Règles du Jeu du Revertier.

TABLE DES CHAPITRES

Des Règles du Jeu de Toute-Table.



TABLE DES CHAPITRES DES RÈGLES DU JEU DE TOURNE-CASE.

TABLE DES CHAPITRES DES RÈGLES DU JEU DES DAMES RABATTUES.

TABLE DES CHAPITRES

DES RÈGLES

DU JEU DU PLEIN.



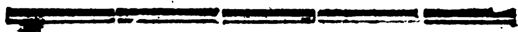
TABLE DES CHAPITRES
DES REGLES
DU JEU DU TOC.





REGLES ET PRINCIPES TOUCHANT LE JEU DE DOMINO ;

Avec les décisions des meilleurs Joueurs.



CHAPITRE PREMIER.

Idée générale de ce Jeu.

CE Jeu formé de dez longs, plats & carrés, peut être fait de différentes matiéres ; il est ordinairement d'os ou d'ivoire : mais il est plus propre lorsqu'il est moitié os ou ivoire, & l'autre moitié de bois noirci, c'est-à-dire, la moitié où les points sont marqués est dessous, & le bois noirci dont elle est couverte fait l'autre moitié ; c'est cette qualité qui règne aujourd'hui, & il paroît que le choix en est déterminé ; à tous égards cela doit être, car la propreté dont ce Jeu est, procure de l'habileté à jouer.

Ce Jeu peut avoir un nombre de dez considérable ; mais il est fixé à vingt-huit, & cette quantité suffit pour le rendre compliqué & intéressant dans les différentes maniéres de le jouer.

Dans ces vingt-huit dez il se trouve sept espèces de dez qui commencent par le double blanc & finissent par le double six : ces dez forment ensemble un nombre de cent soixante-huit points.

Dans ces sept espèces de dez il se trouve huit

dez qui ont une même terminaiſon, c'eſt-à-dire, huit blancs, huit as, huit deux, huit trois, huit quatre, huit cinq & huit ſix : on en compte huit, attendu qu'il ſe trouve deux blancs, dans le double blanc, ainſi des autres : chaque ſorte de dez ſe trouve donc avoir un bout marqué de chaque eſpèce de dez.

Ce Jeu eſt ſinguliérement en uſage ; il ſe fait d'aſſez belles parties ; je dis belles, non pas à cauſe des ſommes qui ſe jouent, mais à cauſe de la maniére de le jouer. L'habileté que les joueurs y apportent, les dez poſés à propos pour faire bouder ſes adverſaires, enfin le deſir de faire domino, fait découvrir dans un joueur une paſſion intéreſſante.

Il n'eſt pas ordinaire qu'il ſe commette aucune tromperie à ce jeu, ce que l'on y joue ne méritant pas la peine de tromper : il arrive cependant quelquefois des coups à décider, & c'eſt pour éviter toutes conteſtations que j'entreprends de donner des règles : mais avant de le faire, j'ai cru néceſſaire de donner une idée des différentes parties qui ſe jouent, & de rendre compte des principes que l'on doit avoir pour ce jeu. On ſera donc plus à même de juger de la juſteſſe de ces règles, quand on aura ſenti les endroits qui en ſont ſuſceptibles : ces règles ont déja été conſenties par nombre de perſonnes qui s'amuſent à ce jeu, c'eſt pourquoi je ne déſeſpére pas que le Public ne les adopte.

CHAPITRE II.

De la partie du tête-à-tête à chacun ſix dez.

La premiére maniére de jouer que j'établis eſt le tête-à-tête. Je ſuppoſe deux Joueurs de même force avec un Domino de vingt-huit dez, jouant au plutôt cent points pour gagner ; ſi les joueurs prennent chacun ſix dez, la partie eſt ſimple : en voici un exemple.

Je ſuppoſe donc que c'eſt à moi à poſer premier, & que j'aie en main le double ſix, d'autres ſix, & d'autres dez compoſant les ſix dez que je dois avoir en main : c'eſt le jeu de poſer ce même double ſix. Si mon adverſaire poſe un dez ſur le mien, & que j'aie de celui qu'il m'avance, je prends & poſe ſur ce même dé ; ſi mon adverſaire ne prend pas l'autre côté de mon premier dé, je dois douter qu'il n'en a pas, à moins qu'il ne poſe le double de celui que j'avance, car c'eſt le jeu ; alors il poſe ſur le ſecond dé que je viens de lui avancer, & ſi celui qu'il me joue eſt un dé qui ſoit à l'un des bouts des ſix qui me reſtent, je fais un par-tout ; c'eſt-à-dire, au moyen de ce qu'il reſte encore un côté du ſix que j'ai le premier poſé, & de ce que ſur le dé qu'il vient de m'avancer, je poſe un ſix, j'appelle ce jeu faire un par-tout, néceſſairement je le fais bouder ; voilà donc trois dez placés : il m'en reſte encore trois, je ſuppoſe deux ſix ; dont l'un eſt le ſix blanc & le double blanc, & un autre dé ;

c'eſt bien jouer que d'avancer celui dont vous avez le double blanc, parce que ſur le blanc que vous avancez, vous appellez le dez qui ſe trouve au bout de votre autre ſix ; s'il vous arrive, vous fermez le jeu en faiſant ſix par-tout.

Il arrive ſouvent qu'on eût mieux fait d'avancer le dé dont vous n'avez plus, mais cette façon de jouer dépend du caprice ; car celui à qui il arrive de prendre un des deux partis, joue bien quand le haſard le favoriſe.

Mais s'il arrive que ſur le ſix par-tout que vous venez de faire, l'adverſaire poſe un dé & que vous en ayez, il faut placer ce dé & conſerver vos deux autres ſix, il ne peut que vous avancer un dé ſur lequel vous avez encore à faire un par-tout, alors c'eſt gagner le coup forcément ; dans tous les cas, (& c'eſt un principe qu'il ne faut jamais oublier,) c'eſt qu'on doit toujours faire enſorte d'avoir les deux bouts ouverts ſur leſquels vous puiſſiez poſer, de crainte qu'on ne vous ferme le jeu.

Je viens de dire que celui qui poſe doit poſer le double ſix, s'il l'a avec d'autres, il doit en faire de même de tous autres doubles s'ils ſe trouvent accompagnés ; mais le poſeur doit bien ſe garder de poſer un double s'il l'a ſeul & qu'il lui reſte beaucoup de points, car il arrive ſouvent que ſon adverſaire n'a pas de ce dez ; il s'agiroit donc de compter en ſorte que le poſeur qui a beaucoup de points ſe trouveroit ne pas jouir de l'avantage qu'il auroit eu de poſer, & perdroit par un principe certain, qu'ayant beaucoup de points, ſon adverſaire doit en avoir peu : mais ſi au contraire celui qui poſe a un double ſeul, & qu'il lui reſte

peu de points, il doit courir le risque de fermer le jeu & de faire abattre pour compter : il vaut donc mieux être presque sûr de ne pas passer ce certain double, que de l'exposer & perdre beaucoup de points.

A cette partie il s'agit de savoir s'il faut attendre que son adversaire avance un dé qui puisse vous faire poser un double quelconque que vous avez en main, ou si vous devez l'avancer vous-même ; il ne peut y avoir de principes à cet égard : tel qui l'avance, eût peut-être mieux fait d'attendre, & tel qui ne l'avance pas en le gardant, peut gagner beaucoup de points : il faut observer que comme à cette partie il n'y a pas de ressource, attendu le petit nombre de dez avec lequel on joue, il faut toujours passer un double, sur-tout quand il est fort.

Il est encore nécessaire de savoir, lorsque vous avez en main le double six & d'autres six, avec le double cinq un autre cinq seulement, qui est le cinq-six & autres dez, lequel du double six ou du double cinq on doit placer premier : c'est le jeu de placer le double cinq, parce que vous avez de quoi à représenter deux fois des six pour faire passer votre double; cependant sans ce cinq-six il faudroit placer votre double six, car il vous resteroit sûrement en main : il résulte donc de cette observation, qu'en plaçant votre double cinq, votre adversaire peut avancer un dé qui soit à un de vos six : vous ouvrez donc vos six sur ce dé, si votre adversaire le prend sans rien attendre ; posé votre cinq-six, vous devez poser votre double six ; au lieu que s'il arrivoit

que vous posiez votre double cinq, & que vous n'ayez pas le cinq six, vous risqueriez de perdre tous vos six : & je dis aussi que si au contraire vous commenciez par le double six ; vous risqueriez de perdre le double cinq, par la raison que lorsque vous ouvririez votre double cinq par la position de votre cinq-six, votre adversaire, attentif à ne pas laisser le double cinq, vous le fermeroit ; ce seroit donc par hasard que vous réussiriez en jouant le double six : or comme il est déja beaucoup de hasards dans ce jeu, l'on doit, quand on le peut, les éviter.

CHAPITRE III.

De la partie du tête-à-tête, à tel nombre de dez que ce soit, sans être au point.

CETTE partie est plus simple que celle dont je viens de parler, en ce qu'il ne faut dans celle-ci que placer ses dez pour faire domino ; au lieu que dans l'autre l'on joue non-seulement pour faire domino, mais encore pour gagner des points.

Cette partie se joue donc à qui fera un certain nombre de coups domino pour gagner, & comme il ne faut qu'empêcher de passer un double pour qu'on fasse domino, lorsque l'occasion se présente, il ne faut pas la manquer : il faut avoir pour principe de conserver les deux bouts ouverts, sans s'embarrasser si votre adversaire place ses dez ou s'il passe beaucoup de points ;

il arrive souvent dans cette partie que le jeu peut se fermer ; mais il faut avoir attention de ne pas le fermer si vous avez beaucoup de points, car à ce jeu celui qui a le plus de points perd.

CHAPITRE IV.

De la partie du tête-à-tête, à chacun sept, huit, dez ou plus, aux points.

CETTE partie se joue à-peu-près sur ces mêmes principes ; j'observe cependant qu'il faut bien se garder d'avancer un dé dont on a le double, & dont on n'en a pas d'autres quand on ne pose pas premier, car il est presque certain que si vous l'avancez, ce double doit vous rester en main : dans cette partie à sept, à huit, jusqu'à douze dez, on doit être assuré que son adversaire a un dez de chaque sorte ; or si vous l'avancez, comme c'est le jeu de votre adversaire de le fermer, vous devez donc perdre ce double, puisque vous-même vous ne pouvez plus l'avancer : je ne parle pas de celui qui pose premier, c'est son jeu d'avancer le dez dont il a le plus. Voilà ce qu'il ne faut pas perdre-de-vue à cette partie, & voilà ce que je peux en dire ; elle est trop ingrate & n'est pas amusante, attendu le nombre de dez qui reste à l'écart.



CHAPITRE V.

De la partie du tête-à-tête aux points, à chacun douze dez.

C'EST la plus belle partie qui puiſſe ſe faire; elle eſt belle, dis-je, parce qu'elle eſt difficile à conduire, & il faut y apporter beaucoup de réflexion pour ne pas faire de fautes & ne pas perdre beaucoup de points.

Dans cette partie celui qui poſe doit obſerver de ne pas avancer le double dont il a tous les autres dez qui le ſuivent, parce qu'il feroit obligé d'avoir le jeu à chaque dé, au lieu qu'en ne commençant pas par le double, vous forcez votre adverſaire à avancer un dé ſur le bout ouvert ſur lequel vous poſez un de vos dez dont vous avez le plus: vous enchaînez donc la partie, & vous la conduiſez juſqu'au point de la fermer: vous ne devez donc pas, dis-je, poſer votre double, parce qu'il vous empêche de bouder, & encore parce qu'il vous empêche d'avancer un dé fort.

Le principal point-de-vue qu'un Joueur doit avoir, eſt de ne jamais ouvrir un dé contenant beaucoup de points, & de couvrir, autant qu'il le peut, ceux que ſon adverſaire peut lui avancer, ſur-tout lorſqu'il eſt preſque ſûr qu'il boude de l'autre bout; & il ne doit pas oublier que dans cette partie, comme dans toute autre, il faut ſe conſerver les deux bouts ouverts.

A ces parties, lorſque votre adverſaire vous avance un dé dont vous avez le double, vous ne devez pas poſer au premier coup ce double, ſur-tout ſi vous n'avez pas beaucoup de ce dé, ou ſi vous appercevez que cela feroit le jeu de votre adverſaire : vous devez au contraire avancer un autre dé, & vous jouez toujours bien, ſi, en ne faiſant pas votre jeu, vous empêchez celui de votre adverſaire.

C'eſt à quoi un Joueur doit bien s'attacher de paſſer ou de ne pas paſſer ſes doubles s'il boude d'un bout, & qu'en paſſant le double ſur le dé ouvert, il craigne que ſon adverſaire ferme le jeu ; il doit paſſer au contraire le dé qui puiſſe lui empêcher de faire un partout, car alors l'adverſaire peut bouder ſur cet ancien dé que vous venez de lui avancer, & eſt forcé de poſer ſur le dé qui lui auroit fait faire un partout : vous poſez donc votre double ſur ce dé, la partie s'enchaîne, & on paſſe beaucoup de points : mais s'il ne boude pas ſur ce dé que vous venez de lui avancer, & qu'il y joue en gardant toujours l'autre bout, paſſez les plus gros dez que vous pouvez avoir, par ce moyen vous évitez de faire gagner beaucoup de points : votre adverſaire vous invitera pluſieurs fois à paſſer vos doubles ; mais ne le faites pas, & préſentez-lui toujours un dé ſur lequel il ne puiſſe paſſer les ſiens ; il n'eſt qu'un ſeul cas où l'on doive paſſer ſes doubles, c'eſt lorſqu'on le fait pour faire fermer le jeu par votre adverſaire, c'eſt-à-dire, lorſque vous le ſoupçonnez d'avoir plus de points que vous, malgré que vous ayez plus de dez

que lui ; en comptant sur le nombre de vos dez, il se trompe, & vous profitez du coup.

Un Joueur doit toujours deviner à peu-près le nombre de points que son adversaire peut avoir, & lorsqu'il se trouve embarrassé & qu'il craint de faire un par tout, & si le nombre qu'il a ne peut pas, au cas qu'il perde le coup, lui faire perde la partie, il doit hasarder de fermer le jeu pour compter ensuite ; mais si au contraire il a assez de points pour perdre du coup, il doit ne point hasarder & jouer pour faire domino à coup sûr, ou pour passer beaucoup de points.

Un Joueur doit toujours se maintenir, ne point paroître avoir d'un dé plus que d'un autre, ne point paroître desirer qu'on en avance de gros ; car au regard, à la conversation, au maintien, il est possible de se douter de ce qu'on a dans sa main, & c'est sur-tout aux derniers dez & sur la fin d'une partie qu'il faut être plus circonspect. Lorsqu'il ne vous reste qu'un seul dé, & que votre adversaire en a deux qu'il peut poser aux deux bouts, il cherche à savoir celui qu'il doit poser pour vous empêcher de faire un domino ; ce n'est pas que j'approuve cette conduite : au contraire, il est d'un beau Joueur de ne pas chercher à tirer parti de ces examens qui retardent les parties & qui impatientent un Joueur.

Telle est la conduite qu'on doit tenir dans cette partie ; on pourroit prendre un plus grand nombre de dez ; mais il est nécessaire qu'il y en ait à l'écart, & les quatre qui y restent, suffisent pour faire produire différentes

révolutions dans le jeu, & différens coups de hasard toujours surprenans.

Voilà, dis je, les coups qui arrivent à chaque partie; à l'égard des autres dont je ne parle pas pour les jouer, il faut se souvenir de passer le plus de points possible, & poser un dez dont il vous en reste encore.

Il est aussi bon d'observer que, quand il vous reste en main tous les dez d'une même sorte dont vous avez aussi le double, il ne faut pas poser votre double; il faut au contraire ouvrir le jeu, & attendre un dé propre encore à faire un par-tout, en gardant ce double & en le passant sur un certain coup: vous vous évitez d'ouvrir un dé, vous forcez votre adversaire de l'ouvrir, & vous le fermez lorsqu'il vous est ouvert, ou vous passez un double que vous n'eussiez pas passé si vous l'eussiez ouvert.

CHAPITRE VI.

De la partie à quatre, à chacun pour soi, sans être aux points.

POUR jouer cette partie il faut mettre chacun au jeu, prendre chacun six dez, & retirer du jeu sa mise autant de fois qu'on fait domino; c'est-à-dire, & je suppose que c'est à moi à poser, je dois être plus certain de faire domino, qu'aucun autre Joueur, parce que je me trouve avoir un dez de moins, si je ne boude pas: si donc je fais domino, je re-

tire ce que j'ai mis au jeu, le coup se recommence, on mêle les dez, & celui qui est à ma droite pose : si le hasard me favorise que mes adversaires boudent un seul coup & que je passe mon domino, je retire pareille somme, & ainsi de suite, jusqu'au quatriéme coup : lorsque le jeu est retiré, on rentre de nouveau au jeu & l'on joue. L'avantage qu'il y a à cette partie, c'est que vous pouvez gagner trois fois autant que vous avez hasardé.

Je n'ai jamais adopté cette partie, en ce qu'elle est susceptible d'inconvéniens désagréables ; on favorise qui l'on veut, & l'on fait faire domino à qui l'on veut, quand sur la représentation d'un dez vous en avancez un tout nouveau, ou un dans lequel votre adversaire est entré ; car c'est encore un principe à cette partie d'avancer un dez dont vous en avez beaucoup.

CHAPITRE VII.

De la partie de la Poule.

Cette partie se joue à trois ou à quatre ; au plutôt cent points ; on met au jeu chacun une somme qui est toujours assez modique, & celui qui a le plutôt cent points gagne la poule.

Les principes de cette partie sont généraux : c'est de poser des dez de ceux dont on a le plus, d'avoir attention au nombre qui en est déja passé, de ne pas avancer un dé, de

crainte

de crainte qu'étant nouveau, celui qui eſt après vous ne faſſe domino, de prendre plutôt un dé duquel on eſt ſûr, que d'en ouvrir un nouveau, de faire attention à celui qui joue pour peu de points; car dans ce cas, il faut jouer de manière que celui qui n'a pas beaucoup de points faſſe domino.

Lorſque vous voyez que les gros dez ne s'ouvrent pas, & que vous craignez que quelqu'un ne gagne du coup, au lieu de faire un par-tout au côté foible, faites-le au côté fort; dans ce même cas ſi vous n'avez qu'un ſix, ne prenez pas celui qu'on vous a ouvert, laiſſez paſſer des points; mais dans le cas contraire, ſi vous avez le déſir de gagner beaucoup de points, prenez les gros dez qui vous ſont avancés autant que vous le pourrez, faites des partout toujours du côté foible, & ſi vous réuſſiſſez à faire domino, vous êtes sûr de gagner beaucoup de points.

Il faut auſſi avoir attention de paſſer ou de ne pas paſſer un double, c'eſt-à-dire, qu'il faut le paſſer ſi vous ne craignez pas qu'on ferme le jeu; mais il faut ſe garder de le faire ſi vous craignez qu'on ferme le jeu: quelquefois cependant vous tendez un piége, je veux dire, que vous le paſſez ou vous ne le paſſez pas, ſi c'eſt le jeu, pour le fermer, mais dans le cas où vous n'avez que très-peu de points & que vous eſpérez gagner étant fermé.

Cette partie de la poule aux points eſt belle, lorſqu'elle ne ſe fait qu'à trois perſonnes, à chacun huit dez.

Cependant on peut la faire à quatre, à chacun six dez : voici comme elle se gouverne. On prend chacun six ou huit dez ; celui qui doit poser doit toujours avancer ses plus gros dez, à moins cependant que ce ne soit un double, & qu'il soit seul ; car il pourroit arriver qu'on fasse un par-tout dans ce double, & il boudroit.

CHAPITRE VIII.

De la partie au dernier le point au plus.

Cette partie, pour être belle, ne doit se faire qu'à trois. Pour la jouer on prend ordinairement sept dez ; le principal but de cette partie est de se débarrasser le plus qu'on peut de ses gros dez, parce qu'il arrive assez souvent qu'on ferme le jeu : cependant celui qui pose ne doit les ouvrir que comme forcé, c'est-à-dire, à moins qu'il n'en ait beaucoup de gros, parce qu'autrement les forts dez qu'il a, servent à fermer ceux qu'on lui avance.

CHAPITRE IX.

De la partie au piquet voleur, c'est-à-dire, deux contre deux, à chacun six dez, au plutôt cent points.

Il faut à cette partie avoir pour principe de fermer toujours le dé de votre adver-

faire. Voici, pour plus d'éclairciſſement, un exemple.

Je ſuppoſe un joueur qui doit poſer premier, & qu'il ait en main un double & trois ou quatre autres dez qui ſe rapportent à ce double, & un autre double avec un autre dé, c'eſt le jeu de poſer le double dont on n'en a plus, ou dont on n'en a qu'un, parce que vous forcez vos adverſaires de vous ouvrir les dez qui ſe rapportent à ceux que vous avez en main, & il peut arriver que vos adverſaires & même votre partenaire vous avancent des dez dont vous avez tout le reſte en main, vous devenez donc maître du jeu, & vous ne pouvez que faire domino. Quand votre jeu n'eſt pas sûr, il faut avoir attention au dez que votre partenaire vous avance; n'y point poſer, & ſi vous avez un par-tout à faire, c'eſt de le faire dans le dé qu'il vous offre; de même quand vous n'avez pas de jeu fait, il faut faire attention ſi vos adverſaires jouent pour peu, d'avancer les gros dez, afin de ne pas perdre du coup; lorſque vous avez un par-tout à faire par lequel le jeu peut ſe fermer, il faut ſavoir qui a poſé, ſi c'eſt vous ou votre partenaire, que vous n'ayez pas boudé, que les gros dez ne ſoient pas ſortis & qu'il vous reſte peu de points, il faut le fermer: ſi au contraire, quoique vous ayez poſé, que les gros dez ne ſoient paſſés & qu'il vous reſte plus de dez & de points que vous n'en pouvez ſoupçonner à vos adverſaires, il faut faire le partout du côté qu'il ne ſoit pas fermé. Il faut auſſi faire attention que, quoique vous ayez beaucoup de points, ſi

votre partenaire a moins de dez qu'aucun des joueurs, vous devez toujours le fermer : il arrive cependant que vous vous trompez, mais qu'importe ? c'eſt le jeu de courir le haſard.

On peut du jeu de Domino former encore différentes ſortes de parties, telle que la partie à quatre dez, & puiſer enſuite au talon, mais n'y ayant pas de combinaiſon à faire, & devant jouer tous dez forcés, il n'eſt pas néceſſaire d'en parler.

Dans toutes les différentes parties dont il vient d'être parlé, je n'ai pas preſcrit particulièrement la manière dont doivent ſe comporter les adverſaires, c'eſt à dire, de ceux qui ne poſent pas premiers : mais cependant la marche qu'ils doivent tenir s'y trouve compriſe, & pour l'y trouver il faut réfléchir aux craintes qu'a celui qui poſe premier, faire attention aux dez auxquels celui-ci doit bouder ; & enfin il verra les coups qu'il doit éviter, par la demande d'un dé favorable que paroîtra déſirer ſon adverſaire. Le principe de ſe débarraſſer des points pour un poſeur, devient néceſſaire à celui qui poſe en ſecond ; l'avantage de fermer le jeu quand on a peu de points, lui appartient auſſi ; en un mot, il ne doit avoir pour objet que d'empêcher de paſſer des doubles, des gros dez, & d'avancer les gros dez autant qu'il eſt poſſible.

Il eſt encore une partie qu'on peut former de ce jeu ; c'eſt celle qu'on appelle le *vingt-un* : ce ſont deux jeux de vingt-huit dez joints enſemble, deſquels on a tiré les deux doubles-ſix & un cinq ſix ; mais cette partie n'étant

pas permiſe, en ce qu'il peut ſe jouer gros jeu, & ce jeu n'étant pas fait pour amuſer, je n'en donnerai point d'autres idées, & je me contente d'inviter le Public à ne pas s'y livrer.

REGLES du Jeu de Domino.

CE n'eſt pas tant pour parler des principes de ce Jeu que pour en établir des Règles, que ceci eſt entrepris. Il eſt ſans doute important, pour éviter des difficultés, qu'il en exiſte : celles qui ſuivent ſont celles adoptées par des gens réfléchis, & c'eſt d'après eux que je les mets au jour.

Avant de commencer une partie quelconque, il eſt néceſſaire de ſavoir qui doit poſer premier, parce que c'eſt un avantage.

I. Il reſte donc pour choſe décidée qu'il faut que chaque joueur prenne un dé, & celui qui a le plus fort poſe premier ; ſi les dez ſont égaux, il faut tirer de nouveau, & celui qui a le plus fort ſe place où il veut, ainſi de ſuite, à droite.

II. A la partie au piquet voleur, pour ſavoir à qui ſera enſemble, il faut tirer chacun un dé ; les deux plus forts dez ſont enſemble, & les plus foibles enſemble ; comme l'avantage eſt de poſer premier, quand les deux forts dez ſont égaux, les joueurs peuvent exiger qu'ils prennent un dé de nouveau, afin de ſavoir à qui poſera.

III. A la partie à douze dez, ou moins même juſqu'à ſix, qui a pris un dé de moins, perd la partie : pour cela il ne faut pas at-

tendre que le coup soit fini, il faut avoir posé chacun un dé, le faire voir & finir cette partie.

IV. A toutes les parties qui a pris un dé de plus, le garde & même plus.

V. A la partie à quatre, à chacun six dez qui a pris un dé de moins, on le force d'en reprendre un au talon. Cette règle devient plus douce que celle ci-devant; mais c'est qu'on s'apperçoit plus promptement qu'un joueur n'a pas son compte, ne devant rester que quatre dez au talon.

VI. La main coule, lorsque celui qui a posé, a pris un dé de moins; mais elle ne coule pas, quand ce n'est pas celui qui pose.

VII. Celui qui doit poser, doit retourner les dez & les battre, & chaque joueur peut aussi les battre.

VIII. Lorsque les joueurs prennent leurs dez, si en les prenant un dé est vu, il faut rabattre; mais si un joueur en retournant ses dez en decouvre un, on ne doit pas refaire.

IX. Celui qui boude sur un dé, à telle partie que ce soit, prend la partie, si l'adversaire l'exige, ou fait au moins ce qu'il veut, c'est-à-dire, fait poser, ou ne pas poser à un bout ou à un autre.

X Dans telle partie que ce soit, dès qu'un dez est couvert, ou dès qu'un joueur a joué à l'autre bout, les dez ne se relèvent point, & la partie est bonne, quand-même le dé n'iroit pas.

XI Celui qui pose premier doit laisser prendre les dez à ses adversaires avant que d'en prendre.

XII. Un dé présenté sur un bout, s'il n'y va pas & qu'il aille à l'autre bout, doit être posé.

XIII. Ce jeu doit être joué sans annoncer son dé en le posant ; mais si on l'annonce avant que de le poser, & qu'ensuite on en présente un autre, on peut exiger que le dé annoncé soit posé.

XIV. A telle partie que ce soit, les joueurs doivent laisser leurs dez sur la table.

XV. Un jeu peut être fermé, quand cela plaît à celui qui le peut.

XVI. Si un joueur dit qu'il boude, que par ce moyen le jeu se trouve fermé, ou que l'on joue encore, & qu'ensuite il présente son dé sur un autre bout, la partie doit être finie à l'instant ; & si c'est à la poule qu'on joue, il en sera quitte pour payer à chacun une mise ; si c'est au piquet voleur, il payera la partie pour lui & pour son partenaire ; si c'est à un tête-à-tête, il perdra la partie, ainsi qu'à toutes autres parties.

XVII. Quand un joueur prend ses dez, il doit les prendre devant lui & prendre son compte juste ; & s'il lui arrive d'en prendre plus, & qu'il fasse semblant, étant devant lui, de les choisir sans être retournés, il gardera ceux qu'il aura pris de trop, ou un joueur lui en retirera ce qu'il a de trop.

XVIII. Tous les dez découverts doivent être posés sur le coup, s'ils vont.

XIX. Les dez du talon doivent toujours être à la droite de celui qui pose.

XX. Si un joueur dit qu'il boude, & qu'à l'instant il s'apperçoive qu'il a du dé, il doit poser, si celui qui est sous sa main n'a pas posé;

& s'il a posé, il pourra par la suite poser ce même dé.

XXI. Au piquet il pourroit arriver qu'un joueur, pour faire voir à son patenaire qu'il a un certain dé, pose ce même dé, quoiqu'il n'aille pas; alors les adversaires peuvent empêcher que le partenaire de celui qui a découvert son dé n'ouvre pas ce dé: si cependant c'étoit un dé forcé, ils ne pourroient pas faire bouder.

XXII. Toutes les fautes seront personnelles; & un partenaire n'en souffrira point; il ne pourra même rien gagner, mais il ne pourra perdre.

XXIII. Quand le jeu se trouve fermé, celui qui a le moins de points gagne; & lorsqu'il y a un même point entre plusieurs, excepté le poseur, celui qui est le plus près de la droite de celui qui a posé, gagne.

XXIV. Un joueur qui demande qui a posé premier, ou quel est le dé qui a été posé premier; ne peut exiger qu'on le lui dise.

XXV. Si un joueur fait découvrir les dez de son adversaire, l'adversaire peut faire rebattre, tel nombre de dez qu'il puisse lui rester: mais la main ne coule pas; cela s'entend seulement dans le tête-à-tête.

XXVI. Un joueur ne doit point recevoir de conseils; mais cependant s'il arrivoit qu'un spectateur en donne un sans qu'il lui soit demandé, les joueurs ne pourroient empêcher que le dé désigné soit posé, parce que ce seroit faire tort à celui qui a seulement réfléchi pour poser, ayant pu, sans qu'on lui dise, poser le même dé que ce spectateur a désigné.

TABLE

DES

CHAPITRES.



LE JEU DES ÉCHECS.

PRÉFACE.

IL feroit inutile de dire beaucoup de chofes à la louange du jeu des Échecs, après que tant de célèbres Auteurs anciens & modernes en ont fait l'éloge.

Dom *Pietro Carrera*, qui nous a donné l'an 1617, un gros volume fur l'origine & le progrès de ce jeu, nous donne en même-temps une lifte qui en contient un nombre trop grand pour entrer dans les pages que j'ai deftinées à cette Préface ; j'en nommerai cependant quelques-uns des plus célèbres & des mieux connus dans le monde, qui, felon lui, ont parlé à l'avantage de ce noble jeu : ce font, *Hérodote*, *Euripide*, *Sophocle*, *Philoftrate*, *Homère*, *Virgile*, *Ariftote*, *Senèque*, *Platon*, *Ovide*, *Horace*, *Quintilien*, *Martial*, *Vida*, &c. Ce même *Carrera* fait voir & foutient par des raifons qui paroiffent affez convaincantes, que la plupart des fufdits Auteurs & plufieurs autres attribuent l'invention de ce Jeu à *Palamède*. Il eft vrai qu'il s'en trouve un grand nombre d'une opinion contraire: quelques-uns veulent qu'il ait exifté avant lui : d'autres nous affurent que le Philofophe *Serfe*, confeiller d'*Ammolin*, roi de Babylone, l'inventa pour détourner ce prince de fon penchant naturel à la cruauté, en l'amufant

avec quelque chose de nouveau, de divertissant & de spéculatif. Il est dit que les Egyptiens rangerent ensuite ce jeu au nombre des sciences, dans un temps même où personne ne les possédoit qu'eux : ce fut apparemment sur ce principe,

Scientia est eorum, quæ consistunt in intellectu.

Cependant, comme il y a si long-temps que ce jeu ou cette science existe, & qu'il est moralement impossible d'en fixer l'auteur, il n'est pas étonnant de voir tant d'opinions différentes à son sujet, & qu'il s'en trouve d'assez opiniâtres pour soutenir qu'il n'y a pas trois cents ans que ce jeu est inventé. D'autres, pour lui faire grace, veulent bien le reculer un peu plus ; ce qu'ils ne feroient peut-être pas, si l'on pouvoit les convaincre que dans le trésor royal de l'Abbaye de St. Denis, l'on voit encore aujourdhui les échecs avec lesquels l'invincible *Charlemagne* (*) se délassoit de ses fatigues.

Euripide, dans sa tragédie d'*Iphigénie* en Aulide, nous dit qu'*Ajax* & *Protesilaus* jouent aux échecs en présence de *Mérion*, d'*Ulysse* & d'autres fameux Grecs. *Homère*, dans le premier livre de son Odyssée rapporte que les Princes, amans de *Pénélope*, jouoient aux échecs devant la porte de cette belle : ce qui donna lieu à la traduction de 2 vers grecs de ce grand Poëte, par un excellent auteur :

Invenit autem Procos superbos, qui quidem tùm calculis ante januam animum oblectabant.

Mais, sans s'embarrasser de toutes ces opi-

(*) *Charlemagne* vivoit dans le huitième siècle.

nions différentes touchant l'origine du jeu des échecs, on ne pourra jamais disconvenir qu'il n'ait contribué depuis un grand nombre de siècles à l'amusement des plus fameux héro de l'antiquité, & que la plupart de ceux d'aujourd'hui se font encore un plaisir de le pratiquer.

L'histoire nous rapporte que Charles XII, roi de Suède, étoit un Prince dont la vertu & l'héroïsme formoient également le caractère. Il étoit non-seulement capable de résister à toutes les amorces & tentations du vice, mais il savoit encore se refuser tout ce que la délicatesse peut fournir aux plaisirs de la vie humaine. Il haïssoit le jeu & le défendoit à ses troupes & à ses sujets; mais celui des échecs en étoit tellement excepté, que lui-même l'encourageoit par le goût & le plaisir qu'il paroissoit y prendre. *Voltaire* nous dit que ce prince étant à Bender, jouoit journellement avec le général *Poniatowki*, ou avec son trésorier *Grothusen*.

Cependant, comme toute chose est sujette au changement, je vois avec regret que ce noble jeu n'a pas conservé par-tout sa pureté, selon les règles attribuées à *Palamède*. Il est dit que les Grecs les observoient si exactement, qu'ils n'auroient pu souffrir un échiquier mal tourné. Ils vouloient absolument (comparant toujours ce jeu à une bataille) que la tour de la droite fût placée sur une case blanche, parce que cette couleur étant de bon augure parmi eux, chacun des deux combattans se promettoit la victoire par le moyen de cette case blanche à leur droite.

En plusieurs endroits de l'Allemagne, l'on a défiguré ce jeu à ne le reconnoître que par la forme de l'échiquier & des pièces. Premièrement, on fait jouer deux coups de suite en commençant la partie; cette méthode doit paroître d'autant plus ridicule, qu'il n'y a aucun jeu où l'on ne joue alternativement chacun à son tour; & d'ailleurs pourra-t-on aisément concevoir qu'entre deux bons joueurs, celui qui joue le dernier, ait beaucoup de chance pour gagner la partie? En second lieu, on donne au pion le droit de passer prise; ce qui forme non-seulement un jeu tout différent du véritable, mais il diminue beaucoup de sa beauté, parce qu'un seul pion pourra passer au-devant de deux autres, qui avec adresse & peine se seront industrieusement glissés à trois cases de dames, & qui se trouveront arrêtés ou par le roi ou par un fou adversaire, tandis que ce seul pion ira ou faire une dame, ou vous forcera d'abandonner tous les vôtres avancés, pour venir faire la guerre à ce misérable qui n'a aucun mérite, & qui n'a rendu aucun service dans le courant de la partie. C'est assurément tout opposé aux maximes de la guerre, où le mérite seul peut contribuer à l'avancement d'un simple soldat. De plus, lorsque le roi roque, il a le privilège de pousser en même-temps le pion de la tour, & dans ce cas il joue encore deux fois de suite. Selon moi, toutes ces difformités ont été introduites par des chicaneurs, qui pour leur avantage auront fait jouer les gens à leur fantaisie.

Dans ce beau chemin de critique, il m'est

impossible d'avoir assez de complaisance pour épargner mes compatriotes, qui ont donné dans une erreur aussi grande que celle des Allemands. Ils sont d'autant moins pardonnables, qu'il y a parmi eux une quantité de très-bons joueurs & même des plus excellens de l'Europe. Il est donc à présumer qu'ils se sont laissés entraîner (comme j'ai fait autrefois) par une mauvaise coutume, établie, selon toute apparence, par quelqu'ignorant qui aura été l'introducteur de ce jeu dans le royaume. Je me persuade que c'étoit un joueur de dame, qui ne sachant à-peu-près que la marche des échecs, s'imaginoit qu'en allant à dames, on en pouvoit faire autant que sur un damier. Je demande donc (sans citer *Palamède*, ou d'autres qui ont limité ce jeu à une seule dame, deux tours, deux chevaliers, &c.) si cela ne fait pas un bel effet, de voir promener sur un échiquier deux pions plantés sur une même case pour marquer une seconde dame. S'il en vient une troisième, (chose que j'ai vue plusieurs fois à Paris) celà fait encore une meilleure figure, sur-tout lorsque le cul du pion est à-peu-près aussi large que la case qui en doit contenir deux. Je laisse donc à juger à présent si cette méthode n'est pas des plus ridicules, & d'autant plus blâmable, qu'elle ne se pratique dans aucun endroit où le jeu des échecs est connu.

Toutefois, si, malgré mes remontrances, mes compatriotes s'obstinoient à continuer dans la même erreur, je veux les exhorter d'avoir au moins la précaution, pour éviter toute chicane, de faire-faire dans un jeu

d'échecs trois ou quatre dames, autant de tours, chevaliers, &c. pour les placer au besoin.

Je reviens à Dom *Pietro Carrera*, qui, selon toute apparence, a servi de modèle au Calabrois & à d'autres auteurs: cependant, ni lui ni aucun d'eux ne nous ont donné, malgré leur grande prolixité, que des instructions imparfaites & insuffisantes pour former un bon Joueur. Ils se sont uniquement appliqués à ne nous donner que des ouvertures de Jeux, & ensuite ils nous abandonnent au soin d'en étudier les fins; de sorte que le joueur reste à-peu-près aussi embarrassé que s'il eût été contraint de commencer la partie sans instruction.

Cuningham & *Bertin* nous donnent des gambits qui font perdre ou gagner en faisant mal jouer l'adversaire. Il n'est pas douteux qu'ils n'aient trouvé leur compte dans une méthode si facile & si peu laborieuse; mais aussi quelle utilité un amateur peut-il tirer d'une instruction semblable? J'ai connu des joueurs d'échecs qui savoient tout le Calabrois & d'autres auteurs par cœur, & qui, après avoir joué les quatre ou cinq premiers coups, ne savoient plus où donner de la tête; mais j'ose dire hardiment, que celui qui saura mettre en usage les règles que je donne ici, ne sera jamais dans le même cas. Je me suis gardé d'imiter ces auteurs, qui ne sachant comment remplir les feuilles, les ont farcies de quantité de jeux rangés, (mais plutôt jeux d'enfans, parce que leur situation ne se rencontrera pas une fois en mille ans) pour

montrer des fins de parties, qui n'aboutiſſe à rien. Les amateurs ſe contenteront, j'eſpere, de leur avoir donné un *modicum & bonum*, qui eſt utile, inſtructif, & qui peut ſe rencontrer dans toutes les parties.

J'omets même tous les mats, excepté celui du fou & de la tour, contre tout adverſaire; étant le mat le plus difficile qu'il y ait ſur l'échiquier. *Carrera* nous dit bien que ce mat peut ſe forcer, mais on peut douter par ſes écrits qu'il ait ſu lui-même le coup.

Mon but pricipal eſt de me rendre recommandable par une nouveauté dont perſonn ne s'eſt aviſé, ou peut-être n'a été capable c'eſt celle de bien jouer les pions: ils ſont l'ame des échecs; ce ſont qui eux forment uniquement l'attaque & la défenſe, & de leur bon & mauvais arrangement dépend entiérement le gain ou la perte de la partie.

Un joueur qui ne ſait pas (même en jouant bien un pion) la raiſon pour laquelle il le joue, eſt à comparer à un général qui a beaucoup de pratique & peu de théorie.

Dans mes quatre premiéres parties on y verra depuis le commencement juſqu'à la fin, une défenſe réguliére de part & d'autre.

On y pourra apprendre, par des réflexions que je donne ſur les coups principaux & qui paroiſſent les moins intelligibles, la raiſon pour laquelle on eſt contraint de les jouer & qu'en jouant toute autre choſe on perd indubitablement la partie. C'eſt ce que je fais par des renvois, afin qu'en voyant les effets, on puiſſe d'autant mieux en concevoir les raiſons.

On verra dans les Gambits que ces sortes de parties ne décident rien en faveur de celui qui attaque, ni de celui qui les défend; & lorsqu'on joue bien de part & d'autre, la partie se réduit plutôt à une remise qu'à un gain assuré d'un côté ou de l'autre. Il est vrai que si l'un ou l'autre fait une faute dans les dix ou douze premiers coups, la partie est perdue.

Mes renvois qui seront plus fréquens, quoique moins instructifs que ceux de mes autres parties, le feront voir.

Le Gambit de la dame entraînant après soi, dans ses premiers coups, un grand nombre de différentes parties, a rebuté jusqu'à présent tous les auteurs d'en entreprendre la dissection.

Ils se sont contentés d'en parler & de nous donner quelques commencemens remplis de faux coups; je me flatte d'en avoir trouvé la véritable défense.

En finissant, j'avertis les amateurs, que dans toutes mes remarques, renvois, &c. pour éviter toute équivoque, je traite toujours le *blanc* à la seconde personne, & le *noir* à la troisième, comme par exemple, vous jouez, vous prendrez, vous auriez pris, s'entend toujours le *blanc*, & il joue, il prendra, il auroit pris, s'entend le *noir*.



LE JEU DES ÉCHECS.

PREMIERE PARTIE,

Où il y a deux renvois, l'un au douzième, & l'autre au trente-septième coup.

1er. *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.

2. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. De même.

3. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

4. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le pion le prend.

5. B. Le pion reprend le pion. (*b*)
N. Le fou du roi à la troisième case du che-

(*a*) Ce pion se pousse deux pas pour deux raisons d'importance : la première, pour empêcher le fou du roi de votre adversaire de battre sur le pion du fou de votre roi ; la seconde, pour mettre la force de vos pions dans l'Echiquier, ce qui est de grande conséquence pour parvenir à faire une dame.

(*b*) Lorsque vous vous trouvez dans la situation présente, savoir, un de vos pions à la quatrième case de votre roi, & l'autre à la quatrième case de votre dame ; il faut se garder de pousser aucun des deux avant que votre adversaire ne propose de changer l'un pour l'autre : c'est ce que vous éviterez alors, en poussant en avant le pion qui est attaqué. Il faut aussi remarquer que des pions soutenus sur la même ligne, comme sont à présent ces deux pions, empêchent beaucoup les pièces de votre adversaire de se poster dans votre jeu. Cette règle peut également servir pour tous les pions situés ainsi.

valier de sa dame. (c)

6. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le roi roque.

7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi. (d)

N Le pion du fou de la dame un pas.

8. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame. (e)

N. Le pion de la dame deux pas.

9. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

10. B. Le fou de la dame à la troisième case du roi.

N. Le pion du fou du roi un pas. (f)

11. B. La dame à sa seconde case. (g)

(c) Si, au lieu de se retirer, ce fou donne échec, il faut couvrir du fou; & s'il prend votre fou, il faut reprendre du chevalier, puisque par ce moyen il défend le pion de votre roi, qui autrement resteroit en prise; mais probablement il ne le prendra pas, parce qu'un bon joueur tâche de conserver le fou de son roi tant qu'il est possible.

(d) Il faut se garder de le jouer à la troisième case de son fou, avant que le pion de ce fou ne soit avancé de deux pas, parce qu'autrement le chevalier empêcheroit sa marche.

(e) Ce fou se retire pour éviter d'être attaqué [illegible] le pion de la dame noire, parce qu'en tel cas ou vous seriez contraint de prendre son pion avec le [illegible]; ce qui ôteroit la force de votre jeu, & gâteroit le projet marqué dans la première & seconde observation. Voyez les [illegible]res a & b.

(f) Il joue ce pion pour faire une ouverture à sa [illegible]u, & cela ne peut lui manquer, soit qu'il soit pris, ou qu'il prenne.

(g) Si au lieu de jouer votre dame vous pr[illegible] le pion qui vous est offert, vous feriez une grosse faute, parce qu'en tel cas votre pion royal prendroit sa ligne, au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par

N. Le pion du fou du roi prend le pion. (*h*)

12. B. Le pion de la dame le reprend.

N. Le fou de la dame à la 3[e] case de son roi. (*i*)

13. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi. (*k*)

celui de votre dame, & le soutenez ensuite par celui du fou de votre roi. Ces deux pions ensemble doivent indubitablement faire le gain de votre partie, puisque pour les séparer, il faudra nécéssairement que votre adversaire perde une pièce, ou qu'il souffre que l'un ou l'autre de ces pions aille à dame, comme vous verrez par la suite. Il est donc de conséquence de jouer votre dame : 1. Pour soutenir ce grand pion du fou de votre roi. 2. Pour soutenir le fou de votre dame, qui étant pris vous obligeroit à reprendre le sien par le même pion qui doit soutenir celui de votre roi ; ce qui causeroit non seulement la séparation de vos meilleurs pions, mais la perte de la partie sans aucune ressource.

(*h*) Il prend le pion pour suivre son projet, qui est celui de faire place à sa tour.

(*i*) Il joue ce fou pour soutenir le pion de sa dame, & pousser ensuite le pion du fou de sa dame ; mais comme il pourroit prendre votre fou sans préjudice du coup qu'il joue, il choisit plutôt de vous laisser prendre, parce qu'en tel cas il fait place à la tour de sa dame, quoiqu'il fasse par-là doubler le pion de son chevalier : mais il faut observer qu'un pion doublé, lorsqu'il est entouré de trois ou quatre autres pions, n'est point du tout désavantageux. Cependant, pour que ce coup ne soit point critiqué, j'en ferai le sujet du renvoi qui commence au douzième coup de cette présente partie, où le fou noir prendra le fou de la dame blanche, & je ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux côtés, la partie reviendra toujours au même. Le pion du roi avec celui de la dame, ou celui du fou du roi bien joués & bien soutenus, doivent indubitablement gagner la partie. Je ne pourrai faire les renvois que dans les coups les plus essentiels ; car si je prétendois faire de même sur tous les différens coups, cela m'entraîneroit à l'infini.

(*k*) Le pion de votre roi n'étant point encore en danger, votre chevalier attaque immédiatement son fou pour le déloger.

N. La dame à sa seconde case de son roi.
14. B. Le fou de la dame prend le fou noir.
N. Le pion prend le fou. (*l*)
15. B. Le roi roque du côté de sa tour. (*m*)
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
16. B. Le chevalier prend le fou noir.
N. La dame reprend le chevalier.
17. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le chevalier du roi à la seconde case du fou de sa dame.
18. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier du roi un pas. (*n*)
19. B. Le pion de la tour du roi un pas (*o*).
N. Le pion de la dame un pas.
20. B. Le chevalier à la quatriéme case de son roi.
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*p*).

(*l*) Comme il est toujours dangereux de laisser le fou du roi de l'adversaire sur la ligne qui bat le pion du fou de votre roi, outre que cette pièce est indubitablement celle qui peut vous nuire dans l'attaque, il faut non-seulement lui opposer, quand on peut, le fou de la dame, mais il faut s'en défaire pour une autre [illegible]ièce, quand l'occasion se présente.

(*m*) Vous roquez du côté de la tour du roi pour soutenir d'autant mieux le pion du fou de votre roi, que vous avancerez deux pas aussitôt que celui [illegible] votre roi sera attaqué.

[illegible]) Il est contraint de jouer ce pion, pour empê[illegible] que vous ne poussiez celui du fou du roi sur [illegible]ame.

(*o*) Ce pion de la tour d[illegible] se joue pour unir tous vos pions, & les pousser [illegible]ite avec vigueur.

(*p*) Il joue ce pion pour empêcher votre chevalier d'entrer dans son jeu, & de faire déplacer sa dame; ce qui donneroit d'abord un champ libre à vos pions.

21. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion de la tour de la dame un pas.
22. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.
23. B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi. (q)
N. Le chevalier du roi à la troisième case du roi adversaire. (r)
24. B. La tour de la dame prend le chevalier.
N. Le pion reprend la tour.
25. B. La dame prend le pion.
N. La tour de la dame prend le pion de la tour opposée.
26. B. La tour à la case de son roi. (s)
N. La dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.
27. B. La dame à la quatrième case de son roi.
N. La dame à la troisième case de son roi. (t)
28. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le pion le prend.

(q) Vous jouez ce chevalier pour pousser ensuite le [illegible] pion du fou de votre roi, qui est alors soutenu par trois pi[illegible], le fou, la tour & le chevalier.

(r) Il j[illegible] ce chevalier p[illegible] empêcher votre projet & rompre vos pions, ce qui seroit indubitablement en avançant le pion du chevalier de son roi; mai[illegible] sacrifiant la tour, vous rompez son dessein.

(s) Vous jouez cette tour pou[illegible]outenir le pion [illegible] [illegible] roi, qui resteroit [illegible] prise en poussant celui du fo[illegible] votre roi.

[illegible] dame revient à la troisième case de son roi [illegible]ter le mat qui se prépare.

29. B. Le pion reprend le pion. (u)
N. La dame à sa quatrième case. (x)
30. B. La dame prend la dame.
N. Le pion reprend la dame.
31. B. Le fou prend le pion en prise.
N. Le chevalier à sa troisième case.
32. B. Le pion du fou du roi un pas. (y)
N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame contraire.
33. B. Le fou à la troisième case de sa dame.
N. Le roi à la seconde case de son fou.
34. B. Le fou à la quatrième case du fou du roi noir.
N. Le chevalier à la quatrième case du fou de la dame blanche.
35. B. Le chevalier à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. La tour du roi donne échec.
36. B. Le fou couvre l'échec.
N. Le chevalier à la seconde case de la dame blanche.
37. B. Le pion du roi donne échec.
N. Le roi à la troisième case de son chevalier. (z)

(u) Si vous ne repreniez point du pion, votre premier projet fait dès le commencement du jeu se réduiroit à rien, & vous courriez risque de perdre la partie.

(x) La dame offre à changer, pour gâter le projet du mat par le fou & la dame de l'adversaire.

(y) Il est à observer que, quand vous avez un fou sur le blanc, il faut ranger vos pions sur le noir, parce qu'en tel cas votre fou sert à chasser le roi ou les pièces qui veulent se glisser parmi eux ; peu de Joueurs ont fait cette remarque qui est fort essentielle.

(z) Le roi pouvant se retirer à la case de son fou, cela donne lieu à un second renvoi sur le coup.

38. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. La tour à la case du fou de son roi.
39. B. Le chevalier donne échec à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le roi à la seconde case de son chevalier.
40. B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Ce qu'il voudra, le blanc pousse à dame.

PREMIER RENVOI

DE LA PREMIERE PARTIE.

Qui change au douzième coup que le noir joue.

BLanc.
Noir. Le fou du roi prend le fou de la dame blanche.
13. B. La dame reprend le fou.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.
N. La dame à la seconde case de son roi.
15. B. Le chevalier prend le fou.
N. La dame prend le chevalier.
16. B. Le roi roque du côté de sa tour.
N. Le chevalier de la dame à la seconde de sa dame.
17. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
18 B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à sa seconde case.

19. Le

19. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
20. B. Le chevalier à la feconde cafe de fon roi.
N. Le pion de fa dame un pas.
21. B. La dame à la feconde cafe.
N. Le chevalier de la dame à fa troifiéme cafe.
22. B. Le chevalier à la troifiéme cafe du chevalier de fon roi.
N. Le chevalier de la dame à la quatriéme cafe de fa dame.
23. B. La tour de la dame à la cafe de fon roi.
N. Le chevalier de la dame à la troifiéme cafe du roi blanc.
24. B. La tour prend le chevalier.
N. Le pion reprend la tour.
25. B. La dame reprend le pion.
N. La dame prend le pion de la tour de la dame blanche.
26. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. La dame prend le pion.
27. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le chevalier à la cafe de fon roi.
28. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. La dame à la quatriéme cafe de la dame blanche.
29. B. La dame prend la dame.
N. Le pion reprend la dame.
30. B. Le pion du roi un pas.
N. Le chevalier à la troifiéme cafe de fa dame.
31. B. Le chevalier à la quatriéme cafe de fon roi.
N. Le chevalier à la quatriéme cafe du [illegible] de fon roi.
32. B. La tour prend le chevalier.

N. Le pion reprend la tour.

33. B. Le chevalier à la troisiéme case de la dame noire.

N. Le pion du fou du roi un pas, ou toute autre chose, la perte étant inévitable.

34. B. Le pion du roi un pas.

N. La tour à la case du chevalier de sa dame.

35. B. Le fou donne échec.

N. Le roi se retire, n'ayant qu'un seul endroit.

36. B. Le chevalier donne échec.

N. Le roi où il peut.

37. B. Le chevalier à la case de la dame noire donnant échec à la découverte.

N. Le roi où il peut.

38. B. Pousse le pion du roi à dame, & donne échec & mat.

Cette Partie ne demande point de remarque, puisqu'elle retient la plupart des coups de l'autre Partie.



SECOND RENVOI

DE LA PREMIÉRE PARTIE,

Commençant au trente-ſeptiéme coup.

37. *coup. Blanc.* LE pion du roi donne échec.
Noir. Le roi à la caſe de ſon fou.
38. B. La tour à la caſe de la tour de ſa dame.
N. La tour donne échec à la caſe du chevalier de la dame blanche.
39. B. La tour prend la tour.
N. Le chevalier reprend la tour.
40. B. Le roi à la ſeconde caſe de ſa tour.
N. Le chevalier à la troiſiéme caſe du fou de la dame blanche.
41. B. Le chevalier à la quatriéme caſe du fou de ſon roi.
N. Le chevalier à la quatriéme caſe du roi blanc.
42. B. Le chevalier prend le pion.
N. La tour à la quatriéme caſe du chevalier de ſon roi.
43. B. Le pion du roi un pas, & donne échec.
N. Le roi à la ſeconde caſe de ſon fou.
44. B. Le fou donne échec à la troiſiéme caſe du roi noir.
N. Le roi prend le fou.
45. B. Le pion du roi pouſſe à dame, & gagne la partie.

SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois Renvois :

Un sur le troisiéme, l'autre sur le huitiéme, & le dernier sur le vingt-sixiéme coup.

1. *coup.* *Blanc.* Le pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le fou du roi à la quatriéme case du fou de sa dame.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
3. B. Le pion de la dame deux pas (*a*).
N. Le pion prend le pion (*b*).
4. B. La dame reprend le pion.
N. Le pion de la dame un pas.
5. B. Le pion du fou du roi deux pas.

(*a*) Il est absolûment nécessaire de pousser ce pion deux pas, parce qu'en jouant toute autre chose, il gagneroit le trait, & par conséquent l'attaque sur vous : cela non-seulement dérangeroit tout votre jeu ; mais en poussant le pion de sa dame deux pas, il vous ôteroit le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ses pions au milieu de l'Echiquier, & cela causeroit ensuite la perte inévitable de votre partie, supposant que ni vous ni lui ne fassiez aucune faute.

(*b*) S'il refuse de prendre votre pion pour suivre immédiatement son projet, qui est de déranger votre fou en poussant dessus lui le pion de sa dame, il ne doit pas moins perdre la partie, supposant toujours que l'on joue bien de part & d'autre, parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le pion de sa dame, qui se trouvera séparé de ses camarades ; cela occasionne un grand changement dans les dispositions ; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la partie.

N. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi (*c*).

6. B. Le fou du roi à la troisiéme case de sa dame.

N. Le pion de la dame un pas.

7. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8. B. La dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisiéme case du fou de la dame (*d*).

9. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

10. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas (*e*).

(*c*) Il joue ce fou pour trois bonnes raisons. La premiére & principale, c'est pour pouvoir pousser le pion de sa dame, &, par ce moyen, faire place au fou de son roi : la deuxiéme, pour s'opposer au fou du vôtre & la troisiéme, pour s'en défaire dans l'occasion, selon la régle déja prescrite dans la premiére partie. Voyez la lettre (*l*) pag. 213.

(*d*) Si au lieu de sortir ses piéces, comme il faut en jouant ce chevalier, il s'avisoit de continuer à pousser ses pions, il perdroit bien plus facilement la partie, parce qu'il faut observer qu'un pion, ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés, a l'exception que toutes les piéces n'aient un champ libre pour les secourir, ou que lesdits pions ne puissent être soutenus ou remplacés par d'autres, il faut les compter comme perdus : c'est ce que vous verrez par un second renvoi dans cette partie, que je fais au huitiéme coup, par lequel vous pourrez être convaincu que deux pions de front à la quatriéme case de votre jeu valent mieux que s'ils étoient situés à la sixiéme, parce qu'étant si éloignés de leurs corps, ils sont proprement à comparer, comme dans une armée, à des avant-gardes ou sentinelles perdues.

(*e*) Il pousse ce pion deux pas, pour empêcher que vos pions ne viennent fondre sur les siens, qui ne sont

11. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisiéme case de sa tour.
12. B. Le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou.
N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier du roi à la quatriéme case de son fou.
14. B. Le roi à la case de son fou [*f*].
N. Le pion de la tour du roi un pas.
15 B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier donne échec au roi & à la tour.
16. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.
N. Le chevalier prend la tour.
17. B. Le roi prend le chevalier [*g*].

que trois contre quatre. Il faut donc observer, que dans la situation présente, deux corps égaux de pions se trouvent sur l'Echiquier; vous en avez quatre du côté de votre roi contre trois des siens, & il n'en a pas moins contre vous du côté de sa dame. Ceux du côté du roi ont l'avantage, le roi étant mieux gardé; cependant celui des deux qui pourra le plutôt séparer les pions de son adversaire, particuliérement du côté où ils sont les plus forts, doit indubitablement gagner la partie.

(*f*) Vous jouez votre roi pour pouvoir, en cas de besoin, former l'attaque à votre gauche, comme à la droite.

(*g*) Quoiqu'une tour soit une meilleure piéce qu'un chevalier, vous avez plutôt de l'avantage à ce change, parce qu'il faut considérer, 1°. que ce chevalier a joué déja quatre coups pour prendre cette tour, pendant que votre tour n'a pas encore bougé de sa place; 2°. cette perte met tellement votre roi en sûreté, que vous êtes en état de former votre attaque, de quelque côté que le roi de votre adversaire puisse roquer.

N. La dame à sa seconde case.

18. B. La dame à la case du chevalier de son roi [h].

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

19. B. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi [i].

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

20. B. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de sa tour.

N. Le roi roque du côté de sa dame [k].

21. B. Le fou du roi donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

22. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son fou [l].

N. La tour de la dame à sa case.

23. B. Le fou du roi à la quatriéme case du chevalier de la dame noire.

(h) Il est de conséquence de jouer votre dame pour soutenir le pion du fou de votre roi, crainte qu'il ne sacrifie son fou pour vos deux pions ; ce qu'il feroit indubitablement, parce que toute la force de votre jeu consistant à présent dans vos pions, ce seroit son jeu de la rompre, d'autant plus qu'il gagneroit par ce moyen une forte attaque sur vous, qui pourra causer la perte de votre partie.

(i) Vous jouez ce fou dans l'intention de lui faire pousser le pion du fou de sa dame, ce qui vous donneroit la partie en peu de coups, parce que cela donneroit passage à vos chevaliers.

(k) Il roque du côté de sa dame pour éviter la grande force de vos pions du côté de son roi, d'autant plus qu'ils sont déja beaucoup plus avancés que ceux du côté de votre dame.

(l) Si, au lieu de rétrograder pour mieux faire la guerre à ses pions qui retardent le gain de votre partie, votre chevalier s'amusoit à lui donner échec, vous perdriez au moins deux coups.

N. La dame à sa case [*m*].

24. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. La dame à la case du fou de son roi.

25. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion du fou de la dame noire.

N. Le pion du chevalier de la dame reprend le pion.

26. B. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame [*n*].

N. Le pion du fou de la dame un pas [*o*].

27. B. Le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou.

N. Le pion du fou du roi un pas [*p*].

28. B. Le fou de la dame donne échec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

29. B. Le fou prend le chevalier & donne échec.

N. Le roi reprend le fou.

30. B. Le chevalier du roi donne échec.

(*m*) Il joue sa dame dans le dessein de la mettre ensuite à la case du fou de son roi, afin de soutenir toujours le pion du fou de sa dame, prévoyant bien que de ce seul pion dépend toute sa partie.

(*n*) Vous jouez ce chevalier pour attaquer toujours son pion.

(*o*) Il joue ce pion pour gagner un coup, & pour empêcher le chevalier de votre roi de se poster à la troisiéme case du chevalier de votre dame; mais comme ce vingt-sixiéme coup peut se jouer différemment, il fait encore le sujet d'un troisiéme renvoi dans cette partie.

(*p*) Toute autre chose que puisse jouer le noir, il perd la partie, parce qu'au moment que vos chevaliers ont l'entrée libre dans son jeu, la partie est finie.

N. Le roi à la seconde case de sa dame [q].

31. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le fou à la case du chevalier de son roi.

32. B. Le pion du roi donne échec.

N. Le roi à sa case.

33. B. Le chevalier du roi à la quatriéme case du chevalier de la dame noire.

N. Le fou du roi à la quatriéme case de sa dame.

34. B. La dame à sa quatriéme case [r].

N. Perdu.

(q) Si son roi prend du fou de votre dame, vous gagnez la sienne par un échec à la découverte ; & s'il joue ailleurs, il perd le fou de sa dame.

(r) La dame prend ensuite le pion de la dame noire, entre dans son jeu, met toutes les piéces en prise, & gagne la partie.

PREMIER RENVOI

SUR LA SECONDE PARTIE, AU TROISIÉME COUP.

3. *coup.* *Blanc,* Le pion de la dame deux pas.

Noir. De même.

4. B. Le pion du roi prend le pion.

N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.

5. B. Le fou donne échec.

N. Le fou couvre l'échec.

6. B. Le fou prend le fou.

N. Le chevalier reprend le fou.

7. B. Le pion de la dame prend le pion.

N. Le chevalier reprend le pion.

8. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. De même.

9. B. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.

N. Le roi roque.

10 B. Le fou à la quatriéme case du fou de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.

11. B Le roi roque.

N. La dame prend la dame.

12. B Le chevalier du roi reprend la dame.

N. Le pion de la dame un pas.

13. B Le chevalier de la dame à la quatriéme case de son roi

N. Le pion du fou du roi un pas [a].

14. B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas aussi.

15. B. La tour du roi à sa troisiéme case.

N. Le chevalier du roi à la troisiéme case de sa tour.

16. B. Le fou prend le chevalier.

N. La tour reprend le fou.

17. B. La tour du roi à la troisiéme case de sa dame.

N. La tour du roi à la case du roi.

18. B. Le chevalier du roi prend le pion.

N. Le chevalier à la quatriéme case du chevalier de la dame blanche [b].

(a) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût joué sa tour à la case de son roi pour attaquer vos deux chevaliers, vous pouviez laisser prendre celui qui est à la seconde case de votre roi, & attaquer avec l'autre le pion du fou de son roi.

(b) S'il eût pris le chevalier avec sa tour, au lieu de jouer comme il vient de faire, le vôtre, en reprenant le sien, vous auroit fait ensuite gagner le fou de son roi par un échec de votre tour, & par conséquent la partie.

19. B. La tour du roi à la troisiéme case du roi.
N. Le chevalier prend le pion de la tour & donne échec.
20. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
N. Le roi se retire.
21. B. Le chevalier donne échec au roi & à la tour, & ayant cet avantage, avec une bonne situation, gagne infailliblement la partie. Ces renvois font voir que jouant toujours bien de part & d'autre, celui qui a le trait doit presque toujours gagner.

SECOND RENVOI

Sur le huitiéme Coup.

8. coup. Blanc. La dame à la seconde case du fou de son roi.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
9. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
N. Le pion de la dame un pas.
10. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion de la dame un pas.
11. B. Le fou du roi à sa troisiéme case.
N. Le fou de la dame à la quatriéme case de sa dame.
12. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame prend le pion,

14. B. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.
N. Le fou de la dame prend le fou blanc.

15. B. Le chevalier reprend le fou.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

16. B. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi.
N. La tour à la case du chevalier de sa dame.

17. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le chevalier de la dame à sa troisiéme case.

18. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le fou du roi à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.
19. B. Le roi roque, & doit ensuite gagner la partie, parce que tous ses pions à la droite sont soutenus, & que les deux pions de son adversaire étant séparés, doivent être perdus.

IIIe. ET DERNIER RENVOI,

SUR LA SECONDE PARTIE,

Au vingt-sixiéme Coup.

26. coup. Blanc. LE chevalier du roi à la seconde case de sa dame.
N. Le pion du fou du roi un pas.

27. B. Le chevalier du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.
N. Le pion du fou de la dame un pas.

28. B. Le fou de la dame donne échec.
N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.
29. B. Le chevalier du roi donne échec à la quatrième case du fou de la dame noire.
N. Le fou du roi prend le chevalier.

30. B. Le fou de la dame prend le fou.
N. La dame à la case de son fou.

31. B. La tour à la case du chevalier de sa dame.
N. Le roi à la seconde casse du fou de sa dame.

32. B. Le fou de la dame donne échec à la [illegible] sième case de la dame noire.
N. Le roi à la case de sa dame.
33. B. La dame donne échec à la troisième case du chevalier de la dame noire.
N. Le roi, à sa case, ou à l'autre, perd la partie.



TROISIÉME PARTIE,

Commençant par le Noir ;

Où il est démontré qu'en jouant le chevalier du roi au second coup, c'est tellement mal joué, que l'on ne peut éviter de perdre l'attaque & de la donner à son adversaire. Je fais voir aussi dans cette Partie par trois RENVOIS, *un au troisiéme, l'autre au sixiéme, & le dernier au dixiéme coup, que celui qui est bien attaqué, est toujours embarrassé dans la défense.*

1. coup. *Noir.* LE pion du roi deux pas.
B. De même.

2. N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
B. Le pion de la dame un pas.

3. N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
B. Le pion du fou du roi deux pas. (*a*)

(*a*) Tout ce que votre adversaire eût pu jouer ou puisse jouer ensuite, c'étoit toujours votre meilleur coup, parce qu'il est très-avantageux de changer le pion du fou de votre roi pour son pion royal, puisque par ce moyen le pion de votre roi & celui de votre dame viennent se camper au milieu de l'Echiquier, & sont en état d'arrêter les progrès que pourroient faire sur vous les pièces de votre adversaire ; outre que vous gagnez infailliblement l'attaque sur lui, pour avoir sorti son chevalier au deuxiéme coup, & de plus, en perdant le pion du fou de votre roi, vous avez l'avantage qu'en roquant de son côté, votre tour se trouve d'abord en liberté & en état d'agir au commencement de la

4. N. Le pion de la dame un pas.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
5. N. Le pion du roi prend le pion (*b*)
B. Le pion de la dame reprend le pion.
6. N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou. (*c*)
7. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
B. Le pion de la dame un pas.
8. N. Le fou se retire.
B. Le fou du roi à la troisiéme case de sa dame. (*d*)

partie. C'est ce que l'on pourra voir par le premier renvoi au troisiéme coup.

(*b*) Il faut observer que, s'il refuse à prendre votre pion, vous devez néanmoins le laisser toujours en prise dans la même situation, à moins que votre adversaire ne s'avise de roquer; en tel cas vous devez, sans hésiter, ou sans l'intervalle d'un autre coup, le pousser en avant, pour fondre ensuite sur son roi avec tous les pions de votre aile droite; vous en verrez l'effet par un second renvoi sur cette partie. Cependant il est bon de vous avertir pour règle générale, que l'on ne doit point aisément se déterminer à pousser les pions des ailes droites ou gauches avant que le roi de votre adversaire n'ait roqué, puisque probablement il se retirera toujours du côté où vos pions sont le moins avancés, & par conséquent le moins en état de lui nuire.

(*c*) S'il prend du chevalier, vous devez absolument reprendre du pion, qui étant joint à ses camarades, augmente leur force, ainsi que celle de votre jeu.

(*d*) C'est la meilleure case que puisse occuper le fou de votre roi, excepté la quatriéme case du fou de votre dame, particuliérement lorsque vous avez l'attaque, & que votre adversaire n'est plus en état d'empêcher que ce fou ne batte sur le pion du fou de son roi.

9. N. La dame à la seconde case de son roi.
B. De même.
10. N. Le roi roque du côté de sa tour. (*e*)
B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
11. N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour. (*f*)
B. La dame à la troisième case de son roi.
12. N. Le chevalier du roi prend le fou. (*g*)
B. La dame reprend le chevalier.
13. N. Le fou de la dame prend le chevalier. (*h*)

(*e*) S'il eût roqué du côté de sa dame, c'étoit votre jeu de roquer du côté de votre roi, pour attaquer ensuite plus commodément avec les pions de votre aîle gauche. Mais il est bon d'avertir encore pour règle générale, que comme il est dangereux dans une armée d'attaquer trop tôt son ennemi, cela doit également vous servir ici de précepte, de ne pas vous presser dans l'attaque des pions avant qu'ils ne soient tous bien soutenus & par eux-mêmes, & par vos pièces, sans quoi votre attaque devient abortive. La forme de cette attaque à votre gauche se verra par un troisiéme & dernier renvoi sur cette partie.

(*f*) Il joue ce chevalier pour faire place au pion du fou de son roi, à dessein de le pousser ensuite deux pas pour tâcher de rompre le cordon de vos pions.

(*g*) Si, au lieu de prendre votre fou, il eût poussé le pion du fou de son roi deux pas, il auroit fallu attaquer la dame avec le fou de la vôtre, & le coup d'après pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, pour le forcer à prendre votre chevalier : en tel cas, comme j'ai déja marqué, votre jeu auroit été de reprendre son fou avec le pion pour soutenir d'autant mieux celui de votre roi, & le remplacer en cas qu'il fût pris.

(*h*) S'il ne prenoit pas ce chevalier, il trouveroit son fou renfermé par vos pions, ou il perdroit trois coups inutilement, ce qui causeroit la ruine entière de son jeu.

B. Le pion reprend le fou.
14. N. Le pion du roi deux pas.
B. La dame à la troisième case du chevalier de son roi.
15. N. Le pion prend le pion.
B. Le pion du fou le reprend.
16. N. La tour du roi à la troisième case du fou de son roi. [i]
B. Le pion de la tour du roi deux pas. [k]
17. N. La tour de la dame à la case du fou de son roi.
B. Le roi roque du côté de sa dame.
18. N. Le pion du fou de la dame deux pas.
B. Le pion du roi un pas. [l]

[i] Il joue cette tour à deux fins, qui sont pour la doubler, ou pour attaquer & deplacer votre dame.

[k] Vous poussez ce pion deux pas pour faire plus de place à votre dame, qui étant attaquée, & se retirant derrière ce pion, bat sur le pion de la tour du roi noir, & en avançant ensuite ce pion, il devient même dangereux à votre adversaire.

[l] Voici un coup bien difficile à comprendre & à bien expliquer. Il s'agit premiérement d'observer que quand vous vous trouvez un cordon de pions situés les uns après les autres sur la même couleur, il faut que celui qui a l'avant-garde ne soit point abandonné, & qu'il tâche toujours de conserver son poste. Il faut donc remarquer que le pion de votre roi ne se trouvant pas sur la même couleur, ou en rang oblique avec les autres, votre adversaire a poussé le pion du fou de sa dame deux pas, pour deux raisons : la première, pour vous engager à pousser en avant celui de votre dame, qui en tel cas seroit toujours arrêté par le pion de la sienne, & par ce moyen de faire ensorte que le pion de votre roi, restant en arriére, vous devienne inutile : la deuxiéme, pour empêcher en même-tems le fou de votre roi de battre sur le pion de la tour de son roi. C'est pourquoi vous devez pousser en avant le pion de

19. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion de la dame un pas.
20. N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.
B. Le chevalier à la quatriéme case de son roi. [m]
21. N. La tour du roi à la troisième case du fou du roi blanc.
B. La dame à la seconde case de son chevalier.
22. N. La dame à la seconde case du fou de son roi. [n]
B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.
23. N. La dame donne échec.
B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

votre roi sur sa tour, & le sacrifier, parce que votre adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au pion de votre dame que vous avancerez d'abord, & que vous pourrez soutenir en cas de besoin par vos autres pions, pour tâcher ensuite, ou d'en faire une dame, ou d'en tirer un avantage assez considérable pour gagner la partie. Il est vrai que le pion de sa dame (devenu, en prenant, le pion de son roi) a, selon l'apparence, le même avantage, qui est de n'avoir point d'opposition par vos pions pour aller à dame. Cependant la différence en est grande, parce que son pion étant séparé & ne pouvant plus être réuni & soutenu par aucuns de ses camarades, il sera toujours en danger d'être pris chemin-faisant par une multitude de vos pièces qui lui feront la guerre. Il faut être déja bon joueur pour bien juger d'un coup semblable.

[m] Il étoit nécessaire de jouer ce chevalier pour arrêter le pion de son roi, d'autant plus que ce même pion, dans la situation où il se trouve, bouche le passage de son fou, même à son chevalier.

[n] Il joue sa dame pour donner ensuite échec; mais si au lieu de la jouer il eût poussé le pion de la tour de son roi, pour empêcher l'attaque de votre chevalier, vous auriez attaqué son fou & sa dame avec le pion de la vôtre, & en tel cas il auroit été forcé de prendre

24. N. La tour prend le fou. [o]
B. La tour reprend la tour.
25. N. La dame à la quatriéme case du fou de son roi.
B. La dame à la quatrième case de son roi. [p]
26. N. La dame prend la dame.
B. Le chevalier reprend la dame.
27. N. La tour à la quatrième case du fou du roi blanc.
B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.
28. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de son roi.
29. N. Le chevalier à la quatrième case du fou de sa dame.
B. Le chevalier à la troisième case du roi noir.
30. N. Le chevalier prend le chevalier.
B. Le pion reprend le chevalier.
31. N. La tour à la quatrième case du fou de son roi.
B. La tour du roi à la case de sa dame.
32. N. La tour prend le pion.

votre pion, & vous auriez repris son fou de votre chevalier, qu'il n'auroit osé prendre de sa dame, parce qu'elle étoit ensuite perdue par un échec à la découverte de votre fou.

[o] Il prend le fou de votre roi pour sauver le pion de la tour du sien, d'autant plus que ce fou l'incommode plus que toutes vos autres pièces ; & ensuite pour mettre sa dame sur la tour qui couvre votre roi.

[p] Ayant l'avantage d'une tour pour un fou dans la fin d'une partie, c'est votre avantage de changer de dame, d'autant plus qu'à présent la sienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer : ainsi vous le forcez de prendre pour éviter le mat à son roi.

B. La tour du roi à la seconde case de la dame noire, & gagne la partie. [q]

[q] Toute autre chose que votre adversaire eût jouée, il ne pouvoit vous empêcher de doubler vos tours, à moins de perdre son fou, ou de vous laisser faire une dame avec votre pion.

PREMIER RENVOI

DE LA TROISIÉME PARTIE,

Commençant au troisième coup.

3. *coup. Noir.* Le pion de la dame deux pas.
B. Le pion du fou du roi deux pas.
4. N. Le pion de la dame prend le pion. [a]
B. Le pion du fou du roi prend le pion.
5. N. Le chevalier du roi à la quatriéme case du chevalier du roi blanc.
B. Le pion de la dame un pas.
6. N. Le pion du fou du roi deux pas.
B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
7. N. Le pion du fou de la dame deux pas.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
8. N. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.
B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
9. N. Le pion de la tour du roi deux pas. [b]

[a] Si, au lieu de prendre ce pion, il prend celui du fou de votre roi, vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur son chevalier, & ensuite reprendre son pion avec le fou de votre dame.

[b] Il joue ce pion deux pas, pour éviter d'avoir

B. Le pion de la tour du roi un pas.

10. N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

B. Le roi roque.

11. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.

B. Le fou donne échec.

12. N. Le fou couvre l'échec.

B. La dame reprend le fou.

13. N. Le fou reprend le fou.

B. Le pion de la dame un pas.

14. N. Le pion du fou de la dame un pas. [c]

B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

15. N. Le pion du fou de la dame prend en passant.

B. Le pion de la tour reprend le pion.

16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

B. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi.

17. N. Le fou à la seconde case de son roi.

B. Le chevalier du roi à la quatriéme case du fou de son roi. [d]

un pion doublé sur la ligne de la tour de son roi, ce qu'il ne pouvoit éviter en poussant sur son chevalier le pion de votre tour royale; & le prenant ensuite du fou de votre dame, cela lui donneroit un très-mauvais jeu.

[c] Il joue ce pion pour couper la communication à vos pions; mais vous l'évitez en poussant immédiatement le pion du chevalier de votre dame sur votre chevalier, qui n'ayant aucune retraite, force son adversaire à prendre le pion en passant; ce qui rejoint tous vos pions, & les rend invincibles.

[d] Il semble que ce chevalier soit de peu de conséquence; c'est cependant celui qui donne le coup de Jarnac, ou, pour ne point parler figurativement, le

18. N. Le chevalier du roi à sa case.
B. Le chevalier du roi à la troisième case du chevalier du roi noir.
19. N. La tour du roi à la seconde case.
B. Le pion du roi un pas.
20. N. La dame à la seconde case de son chevalier.
B. Le pion de la dame un pas.
21. N. Le fou du roi à sa troisième case.
B. La tour du roi prend le pion.
22. N. Le roi roque.
B. La tour du roi prend le chevalier de la dame noire.
23. N. Le pion prend la tour.
B. La tour de la dame prend le pion.
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. La tour donne échec.
25. N. Le roi se retire.
B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
26. N. La dame à la quatrième case de son chevalier.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.
27. N. La dame à la quatrième case du fou de son roi.
B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son fou.
28. N. La dame prend le chevalier, ne pouvant faire mieux.
B. Le fou donne échec.

coup décisif à la partie, parce qu'il tient les pièces de votre adversaire renfermées, jusqu'à ce que le mat soit prêt, comme on va le voir.

29. N. Le roi se retire.
B. Le chevalier donne échec & mat.

SECOND RENVOI,

Au sixiéme coup.

6. *coup. Noir.* Le roi roque.
B. Le pion du fou du roi un pas.
7. N. Le pion de la dame un pas.
B. La dame à la troisième case du fou de son roi.
8. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion de la dame reprend le pion.
9. N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
10. N. La dame à sa troisième case.
B. Le pion du chevalier du roi un pas.
11. N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dane.
12. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir.
13. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. Le pion du chevalier du roi un pas.
14. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le fou prend le pion du fou du roi.
15. N. Le roi à la case de sa tour.
B. Le fou de la dame prend le pion de la tour du roi noir.
16. N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

B. La dame à la quatrième case de la tour de son roi, & gagne ensuite la partie.

TROISIEME RENVOI

DE LA TROISIEME PARTIE,

Commençant sur le dixième coup.

10. *coup. Noir.* Le roi roque du côté de sa dame.
B. Le roi roque du côté de sa tour.
11. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
12. N. Le pion du chevalier du roi deux pas. **
B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
13. N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.
B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
14. N. Le pion de a tour du roi un pas.
B. Le pion de la tour de la dame deux pas. [a]

15. N.

[a] Lorsque le roi se trouve derrière deux ou trois pions qui n'ont pas encore été joués, & que votre adversaire vient les attaquer pour les rompre & tâcher par ce moyen de faire une ouverture à votre roi, il faut se garder d'en pousser aucuns que vous n'y soyez forcé. Comme, par exemple, ce seroit jouer très-mal, que de pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, parce qu'en tel cas il gagneroit l'attaque sur vous, en prenant votre chevalier avec son fou, & feroit ensuite une ouverture sur votre roi, en poussant le pion du chevalier de son roi, ce qui vous feroit perdre la partie.

15. N. Le fou prend le chevalier.
B. La dame reprend le fou.
16. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. La dame à la seconde case de son roi.
17. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.
18. N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
19. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.
20. N. La tour du roi à sa quatrième case.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
21. N. Le pion de la dame un pas.
B. Le pion du roi un pas.
22. N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
23. N. Le pion prend le pion.
B. La tour du roi reprend le pion.
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. La tour du roi à la quatrième case du chevalier de sa dame.
25. N. Le pion du fou du roi un pas.
B. Le fou du roi prend le pion de la tour de la dame.
26. N. Le pion reprend le fou.
B. La dame reprend le pion & donne échec.
27. N. Le roi se retire.
B. La dame donne échec.
28. N. Le chevalier couvre l'échec.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.
29. N. Le roi à la seconde case de sa dame.
B. La dame prend le pion de la dame noire & donne échec.
30. N. Le roi se retire.

B. Le pion de la tour de la dame un pas, & par plusieurs moyens gagne assez visiblement la partie, sans aller plus loin.

QUATRIEME PARTIE,

Où il y aura deux Renvois,

L'un au cinquième coup, & l'autre au sixième coup.

1. *coup. Noir.* LE pion du roi deux pas.
B. De même.
2. N. Le pion du fou de la dame un pas. (*a*)
B. Le pion de la dame deux pas.
3. N. Le pion prend le pion.
B. La dame reprend le pion.
4. N. Le pion de la dame un pas. (*b*)
B. Le pion du fou du roi deux pas.

(*a*) Ce pion est démonstrativement mal joué au second coup, à moins que l'on ne joue avec des Joueurs que l'on nomme, communément parlant, des Mazettes; parce qu'en poussant le pion de votre dame deux pas, il perd indubitablement l'attaque, & probablement la partie; parce qu'une fois le trait perdu, on ne le regagne pas facilement avec un bon Joueur. Il est vrai que si vous négligez de pousser le pion que je viens de dire, il renfermeroit aussi tout votre jeu avec ses pions.

(*b*) Si au lieu de ce pion il eût joué le chevalier du roi à la seconde case de son roi, vous deviez en tel cas pousser le pion de votre roi en avant, pour le soutenir ensuite par celui du fou de votre roi.

5. N. Le pion du fou du roi deux pas. (*c*)
B. Le pion du roi un pas. (*d*)
6. N. Le pion de la dame un pas. (*e*)
B. La dame à la seconde case du fou de son roi.
7. N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
8. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

(*c*) Si au lieu de jouer ce pion il eût joué le fou de sa dame à la troisième case de son roi, vous auriez dû jouer le fou de votre roi à la troisième case de sa dame, & la situation du jeu se seroit trouvée exactement semblable à celle du sixième coup de la seconde partie; (voyez pag. 221); mais s'il eût attaqué votre dame avec le pion du fou de la sienne, il perdoit de suite la partie, par rapport que le pion qui forme l'avant-garde de ceux qui sont du côté de sa dame, reste en arrière. Voyez à ce sujet la remarque (*i*) au dix-huitième coup de la troisième partie. Un renvoi au cinquième coup de cette partie vous en éclaircira mieux encore.

(*d*) C'est une règle générale, qu'il faut éviter de changer le pion de votre roi pour le pion du fou du roi de votre adversaire, à moins que vous n'y soyez forcé par des incidens qui se rencontrent quelquefois dans la défense, mais rarement dans l'attaque. Il est bon d'observer également la même règle à l'égard du pion de votre dame pour le pion du fou de la sienne; parce qu'il est certain, comme j'ai déjà dit ailleurs, que le pion du roi & celui de la dame valent mieux que tout autre pion, puisqu'en occupant le centre, ils empêchent mieux les pièces de votre adversaire de battre sur vous.

(*e*) Si au lieu de pousser le pion il eût pris celui de votre roi, vous deviez en tel cas prendre sa dame, & ensuite le pion; parce qu'en l'empêchant de roquer,

B. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.

9. N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

10. N. La dame à la troisième case de son chevalier.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

11. N. Le fou du roi prend le chevalier.

B. Le pion reprend le fou. (*f*)

12. N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

13. N. Le roi roque du côté de sa tour.

B. Le pion de la tour du roi un pas.

14. N. La dame à la seconde case de son fou. (*g*)

B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

15. N. Le pion du chevalier du roi un pas.

B. Le pion du chevalier du roi un pas. (*h*)

vous conserverez l'attaque sur lui, & par conséquent l'avantage du jeu : mais s'il jouoit sa dame à la deuxième case de son fou, un deuxième renvoi sur ce sixième coup vous instruira de la suite de la partie.

(*f*) Lorsqu'on se trouve deux corps de pions séparés du centre, il faut toujours tâcher d'augmenter celui qui est le plus fort ; mais si vous en avez deux au centre, il faut tâcher d'y réunir autant de pions que vous pourrez ; ayant déjà observé que les pions du centre sont les meilleurs & les plus forts : cet avis vous doit servir de règle générale.

(*g*) La dame n'étant d'aucune utilité où elle se trouve, il la retire pour faire place à ses pions & les pousser sur vous.

(*h*) Vous poussez ce pion pour d'autant mieux embarrasser son jeu. Le pion de la tour de votre roi qui doit ensuite le suivre, fera toujours en état de faire une ouverture sur son roi aussitôt que vos pièces seront prêtes à former votre attaque ; c'est ce qu'il ne pourra plus éviter.

16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
17. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le roi roque du côté de sa dame. (*i*)
18. N. Le pion prend le pion.
B. Le fou reprend le pion.
19. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de sa dame.
B. Le pion de la tour du roi un pas. (*k*)
20. N. Le chevalier prend le fou du roi.
B. La tour reprend le chevalier.
21. N. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi. (*l*)
B. Le pion de la tour du roi un pas.
22. N. Le pion du chevalier de la dame un pas. (*m*)
B. La tour de la dame à la troisième case de la tour de son roi.

(*i*) Vous roquez du côté de votre dame pour avoir votre attaque d'autant plus libre à votre droite; mais si au lieu de roquer vous preniez le pion qui vous est offert, vous joueriez très-mal, parce qu'en tel cas le pion de sa dame avec celui de son fou se réunissant, se trouveroient de front & incommoderoient beaucoup vos pièces. Il est d'ailleurs rarement bon de prendre des pions offerts, parce qu'on ne les offre pas souvent sans avoir en vue d'en tirer quelque avantage.

(*k*) Si vous eussiez pris le chevalier avec le fou de votre dame, vous seriez tombé dans l'erreur que vous venez d'éviter, en ne prenant point le pion qui vous fut offert.

(*l*) Il joue ce fou pour remplacer le pion du chevalier de son roi, en cas qu'il soit pris.

(*m*) Il joue ce pion pour attaquer le chevalier qui couvre votre roi, ne pouvant faire mieux; mais s'il eût pris votre pion, il perdroit également.

23. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
B. Le pion du roi un pas.
24. N. Le fou à la case de son roi. (n)
B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
25. N. Le fou reprend le pion.
B. La tour prend le pion de la tour du roi noir.
26. N. Le fou reprend la tour.
B. La tour du roi prend le fou.
27. N. Le roi reprend la tour.
B. La dame donne échec à la quatrième case de la tour de son roi.
28. N. Le roi à la place de son chevalier, n'ayant d'autre place.
B. La dame donne échec & mat. (o)

(n) Si au lieu de retirer ce fou il prend le pion, il perd également.

(o) Il est à observer que lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le roi avec deux ou trois pions, la partie est absolument gagnée.

PREMIER RENVOI

DE LA QUATRIEME PARTIE,

Au cinquième coup.

5. *coup.*
Noir. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le fou du roi donne échec.
6. N. Le fou couvre l'échec.
B. Le fou prend le fou.
7. N. La dame reprend le fou.
B. La dame à sa troisième case.
8. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. Le pion du fou de la dame deux pas.

9. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.
B. La dame à la seconde case de son roi.
10. N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
11. N. Le fou du roi à sa troisième case.
B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de la dame noire.
12. N. Le chevalier de la dame prend le chevalier. (a)
B. Le pion du roi reprend le chevalier. (b)
13. N. Le chevalier à la seconde case de son roi.
B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
14. N. Le roi roque du côté de sa tour.
B. La dame à sa troisième case.
15. N. La tour du roi à la case de son roi.
B. Le roi à la seconde case de son fou. (c)

(a) Par ce changement il met le pion de sa dame à couvert de l'attaque de vos tours. Cependant le pion de votre roi doit malgré lui vous gagner la partie.

(b) Si, au lieu de reprendre avec le pion de votre roi, vous eussiez repris avec celui du fou de votre dame, il auroit toujours eu le pouvoir de rompre vos pions, en poussant celui du fou de son roi sur celui de votre roi, ce qui auroit immanquablement causé la séparation de vos pions.

(c) Souvent il vaut mieux jouer le roi que de roquer, parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des pions de ce côté. Au reste, si dans le cas présent vous eussiez roqué du côté de votre dame, le fou de l'adversaire, dont la ligne est toute ouverte, vous auroit fort incommodé. Il faut cependant avoir pour règle en jouant son roi, de le poster toujours dans un endroit ou ligne dont l'adversaire tient un pion, parce que

16. N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

B. Le pion de la tour du roi deux pas.

17. N. Le chevalier à la quatrième case de la dame blanche.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

18. N. Le chevalier prend le chevalier.

B. Le roi reprend le chevalier.

19. N. Le fou prend le pion du chevalier de la dame.

B. La tour de la dame attaque le fou.

20. N. Le fou se retire à sa troisième case.

B. Le pion du chevalier du roi un pas.

21. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

B. De même.

22. N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.

B. Le pion de la tour du roi un pas.

23. N. La tour du roi à la seconde case de son roi.

B. La tour du roi à sa quatrième case.

24. N. La tour de la dame à la seconde case de son roi.

B. Le fou à la seconde case de sa dame.

25. N. La tour du roi à la quatrième case du roi blanc.

B. Le pion de la tour prend le pion.

26. N. Le pion de la tour reprend le pion.

B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

votre roi est mieux à couvert des embûches des tours par ce moyen.

27. N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
B. Le fou à la troisième case du fou de sa dame.
28. N. La tour donne échec.
B. Le roi à la seconde case de son fou.
29. N. La tour prend la dame.
B. La tour donne échec & mat à la case de la tour du roi noir.

SECOND RENVOI,

Sur le sixième Coup de la quatrième Partie.

6. *coup. Noir.* LA dame à la deuxième case de son fou.
B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
7. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion reprend le pion.
8. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. La dame à la quatrième case de la dame noire.
9. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
10. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.
B. La dame à sa case.
11. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

12. N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

B. Le roi roque.

13. N. Le pion du chevalier du roi un pas.

B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir.

14. Le fou du roi à la seconde case du chevalier.

B. Le fou de la dame à la troisième case du fou du roi noir.

15. N. Le chevalier du roi à sa case.

B. Le fou de la dame prend le fou.

16. N. La dame reprend le fou.

B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

17. N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

18. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

B. La dame à la quatrième case de la dame noire.

19. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.

B. La dame à la troisième case de la dame noire.

20. N Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le pion du roi un pas.

21. N. Le fou de la dame à sa troisième case.

B. La tour de la dame à la case de sa dame.

22. N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

B. La dame donne échec à la seconde case de la dame noire.

23. N. Le fou prend la dame.

B. Le pion reprend le fou en donnant échec.

24. N. Le roi à la case de sa dame.

B. Le chevalier donne échec & mat à la troisième case du roi.

Quoique ce renvoi puisse se jouer de plusieurs manières, le noir doit toujours perdre, si vous avez soin de ne point souffrir d'obstruction au fou de votre roi.



PREMIER GAMBIT,

Dans lequel il y aura sept Renvois,

Deux au quatrième, le troisième au cinquième, le quatrième au sixième, le cinquième au septième, le sixième au septième coup du Noir, & le dernier au huitième coup.

1. *coup.* *Blanc.* Le pion du roi deux pas.
N. De même.

2. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du roi prend le pion.

3. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

4. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame. (a)

(a) Si avant de jouer ce fou vous eussiez poussé le pion de la tour de votre roi deux pas, votre adversaire auroit, en reperdant le pion de Gambit, regagné

N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier. (*b*)
5. B. B. Le pion de la tour du roi deux pas. (*c*)
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*d*)
6. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas. (*e*)
7. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas. (*f*)
8. B. La dame à la seconde case de son roi.

l'attaque sur vous, avec une meilleure situation de jeu; ainsi l'avantage passoit alors de son côté. C'est ce que vous verrez par mon premier renvoi sur ce coup.

(*b*) Si au lieu de jouer ce fou il eût poussé le pion du chevalier de son roi sur le vôtre, un second renvoi vous indiquera la manière de continuer votre attaque en ce cas.

(*c*) Vous jouez à présent ce pion pour lui faire avancer celui de la tour de son roi, & par ce moyen renfermer ou empêcher la sortie du chevalier de son roi; ce qui ne pourroit se faire sans qu'il ne perde son pion.

(*d*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût poussé le pion ou chevalier de son roi sur votre chevalier; vous verrez par un troisiéme renvoi sur ce cinquième coup, de quelle manière il faudroit suivre la partie.

(*e*) Si au lieu de jouer ce pion il eût poussé celui du fou de sa dame, vous devez en tel cas pousser celui de votre roi, pour pouvoir prendre en passant celui de sa dame, en cas qu'il eût voulu le pousser sur le fou de votre roi: c'est ce qui sera le sujet d'un quatrième renvoi. Il est bon d'avertir ici pour règle générale, que dans l'attaque des Gambits, le fou du roi est la meilleure pièce, & le pion du roi le meilleur pion.

(*f*) Si au lieu de jouer ce pion il eût joué le fou de sa dame, soit à la troisième case de son roi, ou à la quatrième case du chevalier du vôtre, il auroit perdu la partie en peu de coups. Ce doit être le sujet des cinquième & sixième renvois, dans lesquels je le fais jouer de l'une & de l'autre manière.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc. (g)

9. B. Le pion du chevalier du roi un pas. (h)

N. Le pion du roi prend le pion.

10. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

N. Le pion de la tour du roi reprend le pion.

11. B. La tour prend la tour.

N. Le fou reprend la tour.

12. B. Le fou de la dame prend le pion du chevalier du roi noir.

N. Le fou du roi à la troisième case. (i)

13. B. Le fou prend le fou.

N. La dame prend le fou.

14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. De même.

15. B. Le roi roque.

N. De même.

16. B. La tour à la case du chevalier de son roi.

N. La dame à la quatrième case du fou du roi blanc.

17. B. La dame à la seconde case du chevalier de son roi.

(g) Si, au lieu de jouer à présent cette même case qui le faisoit perdre le coup auparavant, il eût joué ce fou à la troisième case de son roi, il perdoit encore indubitablement la partie ; mais comme toute chose doit avoir son tems, il a bien joué à présent. C'est encore un coup qui me détermine à un septième renvoi pour en faire voir l'effet.

(h) Il est de conséquence dans l'attaque du Gambit, de ne point ménager vos pions du côté de votre roi, & même de les sacrifier tous en cas de besoin pour le seul pion de son roi, parce que ce pion empêche le fou de votre dame d'entrer en action, & de se joindre aux pièces qui forment votre attaque.

(i) Si, au lieu de jouer ce fou, il eût pris le vôtre avec sa dame, ou qu'il eût pris votre chevalier avec le fou de sa dame, il perdoit la partie.

N. Le pion du fou du roi deux pas.
18. B. La dame prend le pion noir.
N. La dame prend la dame.
19. B. La tour reprend la dame.
N. Le pion prend le pion.
20. B Le fou du roi prend le chevalier noir.
N. Le fou de la dame prend le chevalier.
21. B. Le chevalier prend le fou.
N. Le pion reprend le chevalier.
22 B. Le fou à la feconde cafe du fou du roi noir.
N. La tour à la cafe du fou de fon roi.
23. B. La tour prend le pion.
N. Le roi à la feconde cafe du fou de fa dame.
24. B. Le roi à la feconde cafe de fa dame. (*k*)
N. Le pion du fou de la dame un pas.
25. B. Le fou à la quatrième cafe de la tour du roi noir.
N. La tour prend la tour.
26. B. Le fou reprend la tour. (*l*)

(*k*) Si, au lieu de jouer votre roi pour le faire agir, vous euffiez pouffé le pion du fou de votre dame, vous perdiez la partie, parce que votre adverfaire, en pouffant le pion du fou de fa dame, vous auroit forcé de prendre le pion de fa dame, ou de laiffer prendre celui de la vôtre, & enfuite auroit attaqué avec fon chevalier votre tour & votre fou.

(*l*) Le fou ayant repris la tour, il eft vifible que la partie eft remife, à moins d'une faute des plus groffières. Cette partie fait voir qu'un Gambit bien attaqué & bien défendu, n'eft jamais une partie décifive d'un côté ni de l'autre. Il eft vrai que celui qui donne le pion, a le plaifir d'avoir toujours l'attaque & l'efpérance de gagner; ce qu'il feroit indubitablement, fi le défenfeur ne jouoit pas régulièrement les dix ou douze premiers coups.

PREMIER RENVOI,

Sur le premier Gambit.

4. coup.
Blanc. Le pion de la tour du roi deux pas.
Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.

5. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.
N. Le pion de la tour du roi deux pas.
6. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. La tour du roi à sa seconde case.
7. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas.
8. B. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.
N. La dame à la seconde case de son roi.
9. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
10. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le pion du roi un pas, attaquant la dame blanche.
11. B. Le pion du chevalier du roi prend le pion.
N. Le pion du chevalier du roi reprend le pion.
12. B. La dame prend le pion.
N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

13. B. La dame à la troisième case de son roi.
N. Le fou du roi à la troisième case de sa tour.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
15. B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame. [a]
N. Le fou du roi prend le chevalier.
16. B. La dame reprend le fou.
N. Le pion de la dame un pas.
17. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
N. Le chevalier du roi prend le pion du roi.
18. B. Le chevalier ou le fou prend le chevalier.
N. Le pion du fou du roi deux pas. [b]

[a] Si au lieu de jouer de ce fou vous eussiez poussé le pion de votre roi, votre adversaire le gagnoit toujours en sortant sur lui le chevalier de sa dame.

[b] Ce même pion prend le chevalier, & doit indubitablement gagner la partie. Ceux qui auront profité de mes leçons dans mes quatre premières parties, n'ont pas besoin d'instruction pour la finir & la gagner; ce dernier pion devenu à présent pion royal, soutenu comme il est & avancé à la tête de ses camarades, vaut une des meilleures pièces : ainsi il est inutile d'aller plus loin dans ce renvoi.



SECOND RENVOI.

SUR LE PREMIER GAMBIT,

Au quatrième coup.

4. *coup.* LE fou du roi à la quatrième case du *Blanc.* fou de sa dame.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
5. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.
N. La dame donne échec.
6. B. Le roi à la case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
7. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas.
8. B. Le chevalier du roi à la troisième case de sa dame.
N. Le pion du roi un pas.
9. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. La dame donne échec.
10. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. La dame donne échec.
11. B. Le roi à la troisième case.
N. Le chevalier du roi à sa case. [a]
12. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le fou du roi à la troisième case de sa tour.

[a] Il joue ce chevalier à sa case pour faire place au fou de son roi, pour attaquer ensuite votre roi, étant dans sa situation son meilleur coup.

13. B. Le fou du roi, à sa case, attaque la dame & la force.

N. La dame prend la tour, ne pouvant faire mieux.

14. B. Le fou du roi donne échec, & prend ensuite la dame. [b]

[b] Je n'ai pas besoin d'aller plus loin dans cette partie, puisqu'il est assez évident que le blanc doit gagner.

TROISIÉME RENVOI,

Sur le cinquième coup du noir.

5. *coup.* *Blanc.* Le pion de la tour du roi deux pas.

Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.

6. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

7. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion du fou du roi un pas.

8. B. Le fou de la dame prend le pion.

N. Le pion de la dame un pas.

9. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion prend le chevalier. [a]

10. B. Le pion reprend le pion.

N. Le chevalier du roi à sa case.

11. B. La dame à la troisième case de son chevalier.

N. La dame à la seconde case de son roi.

[a] Si, avant de faire place à sa dame en jouant le pion d'icelle, il eût pris votre chevalier, il auroit fallu reprendre avec le fou.

12. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La dame à la case du fou de son roi.

13. B. Le roi roque du côté de sa tour.

N. Perd la partie. [b]

[b] S'il joue sa dame pour éviter la découverte de votre tour sur elle, il perd son chevalier, outre qu'il aura mauvais jeu; & s'il joue son chevalier, il perd sa dame. Il est visible que, de l'une & de l'autre manière, il perd la partie.

QUATRIÉME RENVOI

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le sixième coup.

6. *coup. Blanc.* Le pion de la dame deux pas. *Noir.* Le pion du fou de la dame un pas. (a)

7. B. Le pion du roi un pas.

N Le pion du chevalier de la dame deux pas.

8. B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

9. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

10. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. [b]

[a] Il joue ce pion dans le dessein d'attaquer ensuite avec le pion de sa dame le fou de votre roi; ce que vous prévenez en poussant le pion de votre roi.

[b] Ce chevalier qui ne paroissoit en rien, est cependant le corps de réserve qui va gagner la partie sans que l'adversaire puisse l'éviter; c'est pourquoi il faut toujours tâcher de disposer ses pions de manière qu'ils puissent arrêter l'entrée des chevaliers dans le jeu.

N. Le fou de la dame à la troisième case de sa tour.

11. B. Le chevalier de la dame à la quatriéme case de son roi.

N. La dame à la troisième case de son chevalier, ou tout ce qu'il voudra, il perd la partie.

12. B. Le chevalier donne échec à la troisiéme case de la dame noire.

CINQUIÉME RENVOI
DU PREMIER GAMBIT,

Au septième coup du noir.

7. *coup.* *Blanc.* Le pion du fou de la dame un pas.
Noir. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

8 B. La dame à la troisième case de son chevalier.

N. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi [*a*].

9. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

N. Le pion de la tour reprend le pion.

10. B. La tour du roi prend le fou.

N. La tour reprend la tour.

11. B. Le fou du roi prend le pion en donnant échec au roi & à la tour, gagne une pièce & par conséquent la partie.

[*a*] Si, au lieu de jouer ce fou, il soutenoit avec sa dame le pion du fou de son roi, vous prendrez alors le pion du chevalier de sa dame & ensuite sa tour.

SIXIEME RENVOI

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le septième coup du noir.

7. coup.
Blanc. Le pion du fou de la dame un pas.
Noir. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
8. B. Le fou du roi prend le fou.
N. Le pion reprend le fou.
9. B. La dame à la troisième case de son chevalier.
N. La dame à la case de son fou, pour garder les deux pions attaqués.
10. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion de la tour reprend le pion.
11. B. La tour du roi prend la tour.
N. Le fou prend la tour.
12. B. Le chevalier du roi prend le pion.
N. Le roi à sa seconde case.
13. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
15. B. Le roi roque.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
16. B. La tour à la case de la tour de son roi.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

17. B. La tour prend le fou.

N. La dame reprend la tour.

18. N. La dame prend le pion du roi & donne échec.

N. Le roi se retire où il veut, étant mat sur l'une ou sur l'autre case où il peut aller.

VIIe. ET DERNIER RENVOI
DU PREMIER GAMBIT,
Sur le huitième coup.

8. *coup. Blanc.* LA dame à la seconde case de son roi.

Noir. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

9. B. Le fou du roi prend le fou.

N. Le pion prend le fou.

10. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame prend le pion. [a]

11. B. Le pion de la dame reprend le pion.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. [b]

12. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. De même.

[a] Si au lieu de prendre il eût poussé ce même pion, il auroit fallu jouer votre dame à sa troisième case, pour lui donner échec le coup suivant ; ce qui vous gagneroit la partie.

[b] Si au lieu de jouer ce chevalier, il eût joué toute autre chose, vous deviez jouer celui de votre dame pour lui donner échec deux coups après. Voyez le douzième coup du quatrième renvoi de cette partie.

13. B. Le pion du chevalier du roi prend le pion. (c)

N. Le pion prend le chevalier.

14. B. La dame reprend le pion.

N. La dame à la seconde case de son roi.

15. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le roi roque.

16. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas, pour empêcher le chevalier noir d'avancer.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

17. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

18. B. Le fou à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

19. B. Le fou à la quatrième case du fou de la dame noire.

N. La dame à la seconde case de son fou.

20. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le fou du roi à sa case.

21. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le fou prend le fou.

(c) Dans l'attaque du gambit, il faut observer que si votre adversaire, avant qu'il n'ait roqué, pousse le pion du chevalier de son roi sur votre chevalier royal, posté sur la troisième case du fou de votre roi ; il faut le laisser prendre, pour ne point vous laisser détourner de votre attaque, à moins que vous ne puissiez l'avancer à la quatrième case de son roi ou de son chevalier, parce qu'alors vous faites la guerre au pion du fou de son roi.

22. B. Le pion reprend le fou.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
23. B. Le chevalier donne échec.
N. Le roi se retire.
24. B. La tour de la dame à la case de son chevalier.
N. Le chevalier de la dame prend le pion.
25. B. Le chevalier prend le pion du chevalier de la dame.
N. Le chevalier de la dame prend le chevalier.
26. B. Le pion de la tour de la dame un pas.
N. Le roi à la case de la tour de sa dame.
27. B. La tour à la case de son fou.
N. La dame à la case de son fou.
28. B. La tour du roi à la seconde case.
N. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.
29. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier de sa dame.
N. La tour du roi à sa seconde case.
30. B. La dame prend le pion du fou de la dame noire.
N. La dame prend la dame.
31. B. La tour de la dame donne échec & mat.



SECOND



SECOND GAMBIT,

Dans lequel il y aura 4 renvois,

Deux au quatriéme coup, le troisiéme au neuviéme coup, & le quatriéme au onziéme.

1.*coup.* *Blanc.* Le pion du roi deux pas.
Noir. De même.

2. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion prend le pion.

3. B. Le fou du roi à la quatriéme case du fou de sa dame.

N. La dame donne échec.

4. B. Le roi à la case de son fou.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas. [a]

5. B. Le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou.

N. La dame à la quatriéme case de la tour de son roi. [b]

6. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion de la dame un pas.

[a] Le noir ayant deux autres façons de jouer, je fais deux renvois sur ce même coup: le premier, en lui faisant jouer le fou de son roi à la quatriéme case du fou de sa dame, & le second en lui faisant pousser un pas le pion de sa dame.

[b] Il y a trois endroits où il peut jouer sa dame, mais il n'y a que celui-là de bon; car s'il la retiroit à la troisiéme case de la tour, vous attaqueriez le pion du fou de son roi avec votre chevalier royal, en le jouant à la quatriéme case du roi noir, & vous gagneriez une tour: & s'il plaçoit sa dame à la quatriéme case du chevalier de votre roi, vous lui donneriez échec

7. B. Le pion du fou de la dame un pas. [c]
N. Le fou de la dame à la quatriéme case du chevalier du roi blanc.
8. B. Le roi à la seconde case de son fou,
N. Le chevalier du roi à la troisiéme case du fou de son roi. [d]
9. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
10. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le fou prend le chevalier.
11. B. La dame prend le fou.
N. La dame prend la dame. [e]
12. B. Le roi reprend la dame. [f]
N. Le pion du chevalier du roi donne échec,

de votre fou en prenant son point. S'il reprend votre fou, vous donnez échec au roi & à la dame avec votre chevalier, & la partie est décidée.

[c] Il est de conséquence dans les Gambits de jouer ce pion, pour pouvoir ensuite placer votre dame à la troisiéme case de son chevalier, sur-tout lorsqu'il sort le fou de sa dame sans attaquer une de vos piéces : vous tenez en tel cas votre adversaire extrêmement embarrassé. *Voyez le cinquiéme & le sixiéme renvoi du premier Gambit.*

[d] Si, au lieu de jouer ce chevalier, il eût pris celui de votre roi, vous verrez par un troisiéme renvoi la maniére de poursuivre la partie en tel cas.

[e] Si au lieu de prendre votre dame il donnoit échec de son chevalier, un quatriéme renvoi vous fera voir comment il perdroit la partie.

[f] J'avois donné pour règle générale d'unir le pion du fou de votre roi à celui du roi; mais comme il n'y a point de règles sans exceptions, vous en trouverez une ici qui est fondée sur deux raisons: la premiére est qu'en reprenant du roi, vous gagnez un pion sans que votre adversaire puisse l'éviter: & en second lieu, il

13. B. Le roi prend le pion du roi noir.
N. Le fou du roi donne échec à la troisiéme case de sa tour.
14. B. Le roi à la quatriéme case du fou du roi noir.
N. Le fou du roi prend le fou de la dame blanche
15. B. La tour du roi reprend le fou.
N. Le pion de la tour du roi deux pas.
16. B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.
N. Le roi à sa seconde case.
17. B. La tour du roi à la case du fou de son roi.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
18. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
19. B. Le fou à la troisiéme case du chevalier de sa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
20 B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion prend le pion.
21. B. Le pion de la dame reprend le pion.
N. Le chevalier du roi à la quatriéme case de sa dame.
22. B. Le chevalier à la quatriéme case de son roi. [g]
N. Le chevalier de la dame à sa troisiéme case.

faut se ressouvenir que le roi n'a pas beaucoup à craindre, lorsqu'il n'y a plus de dames sur le jeu ; il est donc nécessaire en tel cas de mettre le roi en campagne, parce qu'il peut vous rendre autant de service qu'une autre piéce, comme on pourra voir par la suite de cette partie.

[g] Vous auriez mal joué, si vous eussiez pris son chevalier avec votre fou, parce qu'en reprenant de son pion, ce pion empêchoit la marche & le progrès de votre chevalier ; il étoit nécessaire d'avancer premiérement votre chevalier, pour n'avoir point de piéces inutiles.

23. B. Le chevalier à la troisiéme case du fou du roi noir.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. [h]

24. B. Le pion du roi un pas.

B. La tour de la dame à la troisiéme case de sa dame. [i]

25. B. Le pion prend le pion en donnant échec à la tour.

N. Le roi reprend le pion.

26. B. Le roi à la quatriéme case du chevalier du roi noir.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier, pour éviter l'échec à la découverte.

27. B. Le chevalier prend le pion de la tour du roi, & donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

28. B. La tour du roi donne échec.

N. Le roi à la case de son chevalier.

29. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier de la dame noire.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. [k]

[h] S'il eût pris votre chevalier, vous le repreniez du pion, & ensuite vous attaquiez le pion du fou de son roi en jouant la tour de votre dame à la seconde case de son roi.

[i] S'il eût pris le pion au lieu de jouer la tour, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdoit le pion du fou de sa dame.

[k] Si au lieu de jouer la tour il joue son roi, vous donnez échec à la case du chevalier de sa dame, & vous prenez ensuite la tour de son roi, ce qui vous suffira pour gagner. Il est bon d'observer ici que le gain de cette partie par le blanc est forcé, uniquement parce que le roi étoit posté de maniére à pouvoir toujours agir & servir autant que la meilleure piéce du jeu.

10. B. La tour prend le chevalier de la dame noire, & gagne tout-de-suite la partie.

PREMIER RENVOI

DU IIe GAMBIT,

Sur le quatriéme coup du Noir.

4. *coup. Blanc.* Le roi à la case de son fou.
Noir. Le fou du roi à la quatriéme case du fou de sa dame.
5. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le fou du roi à la troisiéme case du chevalier de sa dame.
6. B. Le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou.
N. La dame à la quatriéme case du chevalier du roi blanc.
7. B. Le fou du roi prend le pion du fou du roi noir, & donne échec.
N. Le roi à la case du fou, parce que s'il reprend, il perd sa dame.
8. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. La dame à la troisiéme case du chevalier du roi blanc.
9. B. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.
N. Le roi prend le fou. [a]

[a] Si le roi noir ne prend pas le fou, cela revient toujours au même, sa dame ne pouvant plus se sauver dans aucun autre endroit.

10. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à la troisiéme case du chevalier de son roi, n'ayant pas d'autre place.

11. B. Le chevalier du roi donne échec au roi & à la dame, & gagne la partie.

SECOND RENVOI DU SECOND GAMBIT,

Commençant au quatriéme coup du Noir.

4 *coup.* *Blanc.* Le roi à la case de son fou.

Noir. Le pion de la dame un pas.

5. B. Le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou.

N. Le fou de la dame à la quatriéme case du chevalier du roi blanc.

6. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

7. B. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.

N. La dame à la quatriéme case de la tour de son roi [*a*]

8. B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas. [*b*]

[*a*] S'il prend le chevalier de votre roi au lieu de retirer sa dame, vous reprenez de la dame, & ensuite poussant le pion du chevalier de votre roi un pas, la situation de votre jeu deviendra très-bonne.

[*b*] Si au lieu de jouer le pion de sa tour, il eût joué celui du fou de son roi, vous deviez alors prendre son chevalier avec le fou de votre roi; & ensuite jouant le chevalier de votre dame à la quatriéme case de la sienne, vous auriez encore eu une situation très-avantageuse pour le gain de la partie.

9. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le fou de la dame prend le chevalier du roi blanc. [c]
10. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le fou de la dame prend le chevalier de son roi.
11. B. Le pion de la tour prend le pion.
N. La dame reprend le pion.
12. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
13. B. Le chevalier prend le pion noir.
N. La dame à sa case.
14. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le chevalier de la dame à sa troisiéme case.
15. B. Le fou du roi à la troisiéme case de sa dame.
N. La dame à sa seconde case.
16. B. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi.
N. Le roi roque.
17. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
18. B. Le pion de la tour de la dame un pas.
N. Le chevalier de la dame à la case de son fou.
19. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

[c] S'il eût retiré sa dame, ou joué toute autre piéce, vous deviez toujours prendre le pion du chevalier de son roi avec le pion de votre tour, étant néceſſaire d'obſerver, que dans l'attaque des Gambits, lorſqu'on peut ſéparer les pions du côté du roi de l'adverſaire, on a toujours l'avantage ſur lui.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

20. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion prend le pion.

21. B. Le pion de la tour de la dame un pas, pour l'empêcher de pouvoir soutenir le pion du fou de sa dame.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

22. B La dame à la troisiéme case de son chevalier.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

23. B. Le fou du roi prend le pion.

N. La dame à la seconde case de son fou.

24. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.

25. B. Le fou du roi à la troisiéme case du fou de la dame noire.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.

26 B. Le chevalier à la troisiéme case de sa dame.

N. Le chevalier du roi à la quatriéme case de son roi.

27. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le fou reprend le chevalier.

28. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.

29. B Le fou de la dame à la quatriéme case de sa dame.

N. Le fou prend le fou.

30. B Le pion reprend le fou.

N. La dame à la seconde case de son roi.

31. B. Le roi à la troisième case de son fou.
N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.
32. B. La tour de la dame à la case de son fou.
N. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de son roi.
33. B. Le fou à la seconde case du chevalier de la dame noire.
N. La tour du roi à la case de son chevalier.
34. B. La tour prend le chevalier.
N. La tour reprend la tour.
35. B. Le fou prend la tour.
N. Le roi reprend le fou.
36. B. La tour donne échec.
N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
37. B. La dame à la quatrième case de son fou.
N. La dame à sa seconde case.
38. B. Le pion du fou du roi un pas, pour empêcher l'échec de la dame.
N. La tour à la case du chevalier de son roi.
39. B. La dame à la troisième case du fou de la dame noire.
N. La dame prend la dame. (*d*)
40. B. Le pion reprend la dame.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
41. B. Le pion de la dame un pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
42. B. La tour à la case de la tour de son roi.
N. De même.

(*d*) Si la dame se retire, au lieu de prendre la vôtre en poussant le pion de votre roi, vous la matez, ou vous gagnez sa dame.

43. B. La tour à la case du chevalier de son roi.

N. La tour à sa seconde case.

44. B. La tour à la case du chevalier du roi noir.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas. (e)

45. B. La tour à la case de la tour de la dame noire.

N. Le roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

46. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

47. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la case de sa dame.

48. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion prend le pion.

49. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le roi à la case du fou de la dame, pour éviter le mat de la tour.

50. B. Le pion de la dame donne échec.

N. Le roi à la case de sa dame.

51. B. La tour donne échec, & ensuite pousse à dame, & gagne.

(e) Si au lieu de jouer ce pion il poussoit le pion de la tour de son roi pour aller à dame, vous verrez par le calcul qu'il fera toujours un coup trop court.

On observera sur ce second renvoi, qu'il est fort long & en même temps très-difficile au blanc de parvenir à son but, que sans le secours du roi il n'auroit jamais pu réussir, parce que s'il eût roqué du côté de sa dame, le roi se trouvant si éloigné, au lieu de lui rendre service, l'auroit plutôt embarrassé.

Il faut aussi se ressouvenir que les secondes cases du ou sont ordinairement les meilleures, quand le roi ne oque point.

TROISIEME RENVOI,

Sur le huitième coup du second Gambit.

8. *coup. Blanc.* LE roi à la seconde case de son fou.

Noir. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

9. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le fou prend le chevalier.

10. B. La dame reprend le fou.

N. La dame prend la dame. (*a*)

11. B. Le pion reprend la dame.

N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.

12. B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

13. B. La tour du roi à la case de son chevalier.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa tour.

14. B. Le fou de la dame prend le pion du Gambit.

N. Le fou du roi prend le pion de la dame, & donne échec.

15. B. Le pion prend le fou.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

16. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier du roi noir.

(*a*) S'il n'eût pas pris la dame, il auroit fallu pousser immédiatement le pion de la tour de votre roi deux pas pour séparer ses pions.

QUATRIEME RENVOI,

Sur le onzième coup du second Gambit.

LA dame prend fou.

Noir. Le chevalier du roi donne échec à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

B. Le roi à la case de son chevalier.

N. Le pion du chevalier prend le pion. [a]

B. Le fou de la dame prend le pion.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

B. Le chevalier à la troisième case de la tour de sa dame.

N. La dame prend la dame.

B. Le pion reprend la dame.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de la tour.

B. La tour du roi prend le pion.

N. Le chevalier du roi prend le fou.

B. La tour reprend le chevalier.

N. Le pion du fou du roi un pas.

B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le roi roque.

B. Le fou à la troisième case du roi noir.

N. Le fou à la seconde case de son roi.

B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

[a] Si au lieu de prendre le pion il eût joué autre chose, vous deviez prendre le pion du chevalier de son roi avec celui de votre tour.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

17. B. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.

N. Le chevalier de la dame prend le pion.

18. B. Le fou prend le pion & donne échec.

N. Le roi à la case de son fou.

19. B. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

20. B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. [b]

21. B. La tour du roi donne échec à la seconde case du roi noir.

N. Le roi à sa case.

22. B. La tour de la dame à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la case de son fou.

23. B. Le chevalier à la quatrième case de la dame noire, & gagne assez visiblement la partie.

(b) S'il eût joué toute autre pièce, vous deviez prendre le chevalier de son roi avec la tour du vôtre, & ensuite lui donner échec de la tour de votre dame pour prendre sa tour.



QUATRIEME RENVOI,

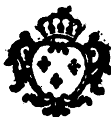
Sur le onzième coup du second Gambit.

11. *coup.* *Blanc.* LA dame prend fou.
Noir. Le chevalier du roi donne échec à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
12. B. Le roi à la case de son chevalier.
N. Le pion du chevalier prend le pion. [a]
13. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
14. B. Le chevalier à la troisième case de la tour de sa dame.
N. La dame prend la dame.
15. B. Le pion reprend la dame.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour.
16. B. La tour du roi prend le pion.
N. Le chevalier du roi prend le fou.
17. B. La tour reprend le chevalier.
N. Le pion du fou du roi un pas.
18. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le roi roque.
19. B. Le fou à la troisième case du roi noir.
N. Le fou à la seconde case de son roi.
20. B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

[a] Si au lieu de prendre le pion il eût joué autre chose, vous deviez prendre le pion du chevalier de son roi avec celui de votre tour.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
21. B. Le fou prend le chevalier.
N. La tour reprend le fou.
22. B. La tour de la dame à la troisième case de la tour du roi noir.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
23. B. La tour du roi à la quatrième case du fou du roi noir.
N. Le fou à la case de sa dame.
24. B. La tour du roi à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Le roi à la seconde case du chevalier de la dame.
25. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
26. B. Le pion du fou du roi un pas. [b]

[b] Dans la situation présente votre adversaire ne pouvant attaquer aucune de vos pièces, il s'agit d'amener votre chevalier à la troisième case du chevalier du roi noir pour prendre le pion de sa tour, ce qui vous donnera la partie.





TROISIEME GAMBIT,

Où il y aura trois Renvois,

Un sur le second coup du noir, le second au troisième coup du noir, & le dernier au onzième coup du noir; par lesquels on sera instruit de la manière qu'il faut jouer lorsqu'on refuse de prendre le pion du Gambit.

1. coup. *Blanc.* Le pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion de la dame deux pas. [*a*]
3. B. Le pion du roi prend le pion.
N. La dame prend le pion. [*b*]
4. B. Le pion du fou prend le pion.
N. La dame reprend le pion & donne échec.
5. B. Le fou couvre l'échec. [*c*]

[*a*] Si au lieu de deux il ne pouffoit ce pion qu'un feul pas, cela feroit toute une autre partie. Ce doit être le fujet d'un autre renvoi.

[*b*] S'il prend le pion du fou de votre roi, au lieu de prendre votre roi avec fa dame, cela fait encore le fujet d'un autre renvoi.

[*c*] La partie dans cette fituation ne peut que paroître entièrement égale de part & d'autre; cependant il faut obferver que vous avez de l'avantage, quoiqu'il foit très-peu confidérable : la raifon eft, qu'à votre aile gauche vous confervez quatre pions avec celui de votre dame, pendant que votre adverfaire a les fiens divifés trois par trois, & tous féparés du centre : c'eft pourquoi vous êtes par ce moyen mieux en état d'empêcher les pièces de votre adverfaire de fe pofter dans le milieu de l'Echiquier.

N. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

6. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. La dame à la seconde case de son roi.

7. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

8. B. Le roi roque.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

9. B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

10. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

11. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le roi roque du côté de sa tour. [d]

12. B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir. [e]

N. Le pion de la tour du roi un pas.

[d] Comme il étoit assez égal pour lui de roquer du côté de sa dame ou de son roi, j'ai déja donné une règle générale pour l'attaquer avec vos pions en tel cas; cependant, pour plus d'instruction sur cet article, j'en ferai un troisième renvoi sur le onzième coup.

[e] S'il n'eût pas roqué de ce côté, ce fou seroit très-mal joué, parce qu'en le chassant avec le pion de sa tour il vous feroit perdre un coup, ou il vous contraindroit de changer votre fou pour son chevalier, ce qui ne vous avanceroit de rien, puisqu'il y replaceroit son autre chevalier: mais à présent vous le jouez exprès pour l'exciter à pousser les pions qui couvrent son roi, afin que vous puissiez plus aisément former votre attaque sur lui.

13. B. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi.

N. La dame à sa case.

14. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi. (f)

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

15. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à la seconde case de son fou [g]

16. B. Le chevalier de la dame prend le chevalier.

N. Le chevalier reprend le chevalier.

17. B. Le fou prend le chevalier.

N. Le fou reprend le fou.

18. B. La dame à la quatrième case de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

19. B. Le chevalier à la quatrième case du roi noir.

N. Le fou prend le chevalier. [h]

20. B. Le pion reprend le fou.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. [i]

[f] S'il n'eût pas rangé sa dame pour mettre à sa place le fou de son roi, vous auriez fort embarrassé son jeu en jouant ce chevalier.

[g] Si au lieu de jouer sa dame il eût pris votre chevalier, il falloit reprendre de la dame, pour lui faire parer le mat dont il étoit menacé par votre dame soutenue du fou de votre roi.

[h] Si au lieu de prendre il eût retiré son fou, vous auriez gagné le pion du chevalier de son roi en le prenant de votre chevalier; cela vous auroit gagné la partie.

[i] S'il eût attaqué votre dame avec son fou, au lieu de jouer cette tour, vous auriez dû prendre le fou avec la tour de votre roi; cela donnoit une ouverture sur son roi qui l'auroit fort incommodé.

21. B. La tour du roi à la troisième case du fou du roi noir.

N. La dame à la seconde case. [k]

22. B. La tour prend le pion du chevalier du roi noir & donne échec.

N. Le pion prend la tour.

23. B. La dame reprend le pion & donne échec.

N. Le roi à la case de sa tour. [l]

24. B. Prend le pion de la tour, & donne un échec perpétuel.

[k] S'il n'eût pas mis sa dame à cette case, vous auriez pris son fou avec votre tour, & vous auriez indubitablement gagné la partie.

[l] Si au lieu de retirer son roi il l'eût couvert de sa dame, vous auriez pris son fou en lui donnant échec, & ensuite il vous seroit resté deux pions & un fou contre une tour, & de plus une bonne attaque, ce qui étoit suffisant pour gagner ; mais dans l'état où se trouve à présent la partie, il ne vaut pas la peine de la finir, puisque sa longueur, sans aucune instruction, deviendroit trop ennuyante ; & d'ailleurs étant toujours conduite avec la même régularité dont je me sers en toute occasion, cela reviendroit toujours au même : c'est pourquoi j'y mets fin par un échec perpétuel.

PREMIER RENVOI

SUR LE TROISIEME GAMBIT,

Au second Coup.

2. coup. Blanc. LE pion du fou du roi deux pas.
Noir. Le pion de la dame un pas.

3. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

4. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou. [a]

5. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le fou prend le chevalier. [b]

6. B. La dame reprend le fou.

N. Le chevalier du roi à la 3e case de son fou.

7. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.

8. B. Le fou du roi donne échec à la quatrième case du chevalier de sa dame noire.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

[a] Lorsqu'on défend une partie, on est souvent obligé de pécher contre les règles générales, pour empêcher l'exécution des projets de l'adversaire; mais celui qui attaque est rarement dans le même cas. Le noir joue donc ce chevalier à la troisième case de son fou, pour deux raisons; l'une pour défendre le pion de son roi, & l'autre pour faire la guerre au fou du vôtre, qui lui est fort incommode sur cette ligne. S'il jouoit toute autre chose, vous prendriez le pion de son roi avec le pion du fou; & puis, en lui donnant échec de votre fou royal, vous gagneriez le pion du fou de son roi, puisqu'en reprenant votre fou, vous lui donneriez échec du chevalier de votre roi, & par ce moyen votre dame prendroit le fou de la sienne. Cependant si au lieu de jouer ce chevalier il eût pris le pion du fou de votre roi, en jouant ensuite le pion de votre dame deux pas, vous vous trouveriez dans un gambit complet, qu'il faudroit suivre selon les instructions déjà données à ce sujet.

[b] S'il n'eût pas pris votre chevalier, & qu'il eût joué toute autre chose sans attaquer une de vos pièces, vous deviez jouer votre dame à la troisième case de son chevalier. Voyez le huitième coup du sixième renvoi du premier gambit.

9. B. Le fou du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

10. B. Le fou du roi à la seconde case du fou de la dame. [c]

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

11. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le pion du roi prend le pion de la dame.

12. B. Le pion du fou de la dame reprend le pion.

N. Le roi roque.

13. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de la dame blanche.

14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. [d]

[c] A moins de bien connoître la force du jeu, on doit naturellement conclure que ces trois derniers coups du blanc étoient des coups perdus : & véritablement ils paroissent non-seulement tels, mais en même tems contraires aux règles préscrites. Cependant, lorsqu'on observera que, pour donner la chasse au fou de votre roi, il a mis son jeu dans une situation à ne pouvoir plus roquer du côté de la dame sans perdre la partie, & que roquant du côté de son roi, le fou du vôtre se trouve fort bien placé; on conviendra que ces trois coups ont été très-bien calculés, d'autant plus que par ce moyen vous ne pouvez plus manquer d'occuper le milieu de l'échiquier avec vos pions; & lorsqu'on soutient bien le centre, la bataille est à moitié gagnée.

[d] En jouant ce chevalier, vous laissez un de vos pions en proie à son chevalier, sans qu'il paroisse y avoir aucune nécessité pour cela; mais il faut observer que les pions du chevalier ne sont point de grande conséquence, lorsqu'ils sont séparés de ceux du centre : ainsi vous trouvez mieux votre compte de laisser prendre ce pion, que de perdre un coup de votre attaque.

N. Le chevalier de la dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.

15. B. Le pion du chevalier deux pas. [e]

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de la dame blanche.

16. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

17. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier à la seconde case de sa dame.

18. B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. La dame donne échec.

19. B. Le roi à la case de sa dame.

N. La dame à la troisième case de la tour de la dame blanche.

20. B. La tour de la dame à la case de son fou.

N. La dame prend le pion de la tour.

21. B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir. [f]

N. La tour de la dame à la case de son chevalier.

[e] Ce pion se joue pour déloger ensuite le chevalier de son roi ; vous pourriez également le faire partir en poussant le pion de votre roi ; mais en tel cas il le mettroit à la quatrième case de sa dame ; ce qui feroit un poste avantageux pour lui, & dans lequel il pourroit devenir un grand obstacle à votre attaque : vous verrez en cela l'utilité de vos pions de front, puisqu'ils forceront ce chevalier à se retirer dans ses retranchemens, & le mettent hors d'état de vous nuire. Voyez la remarque [d] de la première partie sur l'utilité des pions de front.

[f] Vous jouez cette dame pour l'obliger à pousser le pion du chevalier de son roi sur elle. Cela vous met ensuite en état d'attaquer votre adversaire avec le pion de votre tour, pour faire une ouverture sur son roi, comme vous verrez par la suite.

22. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
23. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame blanche.
24. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le pion du fou de la dame, ou toute autre chose, la partie est perdue.
25. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion du fou du roi reprend. [g]
26. B. La tour du fou du roi prend le pion de la tour du roi noir.
N. Le roi prend la tour. [h]
27. B. La dame donne échec, à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Le roi où il peut.
28. B. La dame donne échec en prenant le pion, & puis mat le coup après.
N.

[g] S'il reprenoit avec le pion de sa tour, il faudroit jouer votre dame à la seconde case de la tour de votre roi, ce qui vous gagneroit également la partie, c'est ce que vous pourrez essayer.

[h] Si au lieu de prendre votre tour il joue la sienne à la seconde case du fou de son roi vous retirerez la vôtre d'un pas; & ensuite la soutenant de votre dame, le mat se trouvera toujours de même: la différence ne sera que d'un coup ou deux tout au plus.



SECOND RENVOI

DU TROISIEME GAMBIT,

Sur le troisième coup.

3. coup *Blanc.* Le pion du roi prend le pion de la dame noire.

Noir. Le pion du roi prend le pion du fou.

4. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. La dame prend le pion.

5. B. Le pion de la dame deux pas.

N. La dame donne échec à la quatrième case du roi blanc.

6. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son fou. [a]

7. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. La dame à la troisiéme case du fou de sa dame.

8. B. Le fou de la dame prend le pion.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

9. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à sa seconde case

10. B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

[a] S'il n'eût pas couvert son roi, & qu'il eût laissé-là la dame, il couroit risque de la perdre, ou de perdre bientôt la partie, parce qu'en tel cas vous donniez échec du fou de vôtre roi, & ensuite votre tour royale attaquoit sa dame.

11. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
12. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le roi roque.
13. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.
N. Le fou prend le chevalier.
15. B. Le pion reprend le fou. [b]
N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
16. B. La tour de la dame à la case de sa dame.
N. La dame à la seconde case de son roi.
17. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
18. B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
19. B. La dame à la troisième case de la tour du roi noir.
N. La dame donne échec.
20. B. Le roi à la troisième case de son chevalier.
N. Le chevalier de la dame prend le pion du roi blanc.

[b] Vous reprenez du pion pour forcer son chevalier à rétrograder, n'ayant aucun endroit pour pouvoir l'avancer ; au lieu qu'il n'auroit pas bougé s'il eût été attaqué de votre fou.

Voyez la lettre (f) du premier renvoi de ce gambit, page 285.

N. La

21. B. Le chevalier à la quatriéme case de son roi.

N. La dame à la quatriéme case de la dame blanche. [c]

22. B. Le chevalier donne échec à la troisiéme case du fou du roi noir.

N. Le chevalier prend le chevalier.

23. B. Le pion reprend le chevalier.

N. Perdu, le mat étant forcé.

[c] S'il jouoit sa dame ailleurs, il perdroit son chevalier; ce qui vous suffiroit pour gagner la partie.

TROISIÉME RENVOI

SUR LE TROISIÉME GAMBIT,

Au onziéme coup.

11. *coup. Blanc.* Le fou du roi à la troisiéme case de sa dame.

Noir. Le roi roque du côté de sa dame.

12. B. La tour du roi à la case de son roi.

N. La dame se retire à la case du fou de son roi. [a]

13. B. La dame à la quatriéme case de sa tour.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

14. B. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi.

[a] Il retire cette dame pour éviter la perte d'une piéce, que vous forceriez en poussant le pion de votre dame sur le fou de la sienne.

N. Le pion du fou de la dame un pas. [b]

15. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le fou de la dame à la quatriéme case du chevalier du roi blanc.

16. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le fou prend le chevalier.

17. B. Le pion reprend le fou.

N. La tour de la dame à la case de son fou [c]

18. B. Le chevalier à la quatriéme case du chevalier de la dame noire.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

19. B. Le chevalier prend le fou.

N. La dame reprend le chevalier.

20. B. La tour de la dame à la case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame à la quatriéme case de son roi.

21. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.

22. B. La dame à la quatriéme case de la tour de la dame noire.

N. La dame donne échec à la troisiéme case du chevalier de son roi.

23. B. Le roi à la case de sa tour.

[b] S'il eût attaqué votre dame avec le chevalier de la sienne, vous auriez dû retirer la vôtre à la troisiéme case de son propre chevalier, & ensuite pousser en avant le pion de la tour, pour faire deloger ce chevalier.

[c] Tout autre coup qu'il puisse jouer, le jeu est tellement disposé qu'il ne peût plus éviter la perte de la partie, le jeu étant bien conduit de part & d'autre.

N. La dame à sa troisiéme case. [d]

24. B. Le pion prend le pion.

N. Le chevalier reprend le pion.

25. B. La tour de la dame à la troisiéme case du chevalier de la dame noire.

N. La dame à la case du fou de son roi.

26. B. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

27. B. La tour de la dame prend le pion de la tour de la dame noire.

N. Le chevalier prend la tour.

28. B. La dame reprend le chevalier.

N. La tour de la dame à la seconde case de son fou.

29. B. Le pion de la dame un pas, & gagne la partie.

[d] Toute autre chose qu'il eût pu jouer, vous deviez toujours prendre son pion avec celui du chevalier de votre dame, & en cas que votre adversaire l'eût pris, vous deviez le reprendre de votre tour, pour pouvoir doubler vos tours le coup d'après.



Ma



GAMBIT
DE CUNNINGHAM,

Dont l'auteur l'a cru certainement gagné ; mais je trouve le contraire, & qu'en jouant bien de part & d'autre, les trois pions de plus, pour la perte d'un fou, doivent gagner la partie lorsqu'ils sont bien conduits. Il y aura aussi deux RENVOIS, *un au septiéme, & le dernier au onziéme coup.*

1. *coup. Blanc.* Le pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi prend le pion.
3. B. Le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou.
N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
4. B. Le fou du roi à la quatriéme case du fou de sa dame.
N. Le fou du roi donne échec.
5. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le pion prend le pion.
6. B. Le roi roque.
N. Le pion du roi prend le pion de la tour du roi blanc.
7. B Le roi à la case de sa dame.
N. Le fou du roi à sa troisiéme case. [a]

[a] Si au lieu de jouer ce fou à sa troisiéme case, il l'eût joué à la seconde de son roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups, ce que vous verrez par un renvoi sur ce coup.

8. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion de la dame deux pas. [b]
9. B. Le pion du roi prend le fou.
N. Le chevalier du roi prend le pion.
10. B. Le fou du roi à la troisiéme case du chevalier de sa dame.
N. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi.
11. B. Le pion de la dame un pas [c]
N. Le pion de la tour du roi un pas. [d]
12. B. Le fou de la dame à la quatriéme case du fou de son roi.
N. Le pion du fou de la dame deux pas.
13. B. Le fou de la dame prend le pion près de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.
14 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

[b] S'il ne sacrifioit point ce fou, vous gagneriez encore indubitablement la partie ; mais en le perdant & en retenant trois pions pour sa piéce, il doit par la force & ces mêmes pions devenir votre vainqueur, pourvu qu'il ne se presse point à les pousser avant que toutes ses piéces ne soient sorties & en état de bien seconder ses trois pions.

[c] Si vous eussiez poussé ce pion deux pas, vous auriez donné l'entrée dans votre jeu à ses chevaliers, ce qui lui auroit fait gagner bientôt la partie ; mais pour que ce coup soit plus sensible, il sera le sujet d'un second renvoi sur ce Gambit.

[d] Ce coup est de grande importance pour le gain de la partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le chevalier de son roi avec le fou de votre dame, ce qui vous procureroit ensuite l'occasion de séparer ses pions, en sacrifiant une tour pour un de ses chevaliers ; l'avantage en tel cas reviendroit de votre côté.

N. Le chevalier du roi à la quatriéme case du chevalier du roi blanc. [e]

15. B. La dame à la seconde case de son roi. [f]

N. Le chevalier prend le fou.

16. B. La dame prend le chevalier.

N. La dame à la case de son chevalier.

17. B. La dame prend la dame. [h]

N. La tour reprend la dame.

18. B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le roi à la seconde case de sa dame.

19. B. Le chevalier du roi donne échec.

N. Le chevalier prend le chevalier.

20. B La tour de la dame reprend le chevalier.

N. Le roi à la troisiéme case de sa dame.

21. B. La tour du roi à la case de son roi.

[e] Il joue ce chevalier pour prendre le fou de votre dame, qui l'incommoderoit beaucoup, s'il roquoit du côté de sa dame. Il est bon d'avertir ici pour règle générale, que quand on est fort en pions, il faut tâcher d'ôter les fous de l'adversaire, parce qu'ils peuvent mieux arrêter le cours des pions que les tours.

[f] Ne pouvant sauver le fou sans faire pis, vous jouez votre dame pour le remplacer; car si vous eussiez joué ce fou à la quatriéme case de celui de votre roi, pour empêcher l'échec de son chevalier, il auroit poussé le pion du chevalier de son roi sur votre fou, ce qui auroit causé la perte immédiatement de la partie.

[g] S'il jouoit cette dame en tout autre endroit, elle se trouveroit gênée; c'est pourquoi il offre à le changer, dans le dessein qu'en cas de votre refus il puisse le placer à sa troisiéme case, où elle se trouveroit ensuite non-seulement en sûreté, mais aussi très-bien postée.

[h] Si vous ne preniez pas sa dame, votre partie seroit encore moins bonne.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

22. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. La tour de la dame à la case de son roi.

23. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

24. B. Le chevalier à la troisiéme case du fou de son roi.

N. Le pion du chevalier deux pas.

25. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.

N. Le pion du fou du roi un pas. [i]

26. B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

27. B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.

N. Le pion reprend le pion.

28. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.

N. La tour de la dame à sa case. [k]

29. B. La tour du roi revient à la case de son roi.

N. Le fou à la seconde case de sa dame.

30. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

31. B. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.

[i] S'il eût poussé ce pion deux pas, vous auriez gagné le pion de sa dame en le prenant de votre fou; cela auroit rendu votre partie bonne.

[k] Il faut empêcher, tant qu'on peut, de ne point laisser doubler les tours de l'ennemi, sur-tout lorsqu'il y a une ouverture dans le jeu; c'est pourquoi il propose d'abord à changer.

N. Le pion de la tour du roi un pas. [l]

32. B. La tour du roi à sa case.

N. La tour du roi à sa quatrième case. [m]

33. B Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

34. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

35. B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.

N. La tour du roi à la quatrième case du chevalier de son roi.

36. B. La tour du roi à la case du fou de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

37. B. La tour prend le pion & donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

38. B. La tour du roi à la troisiéme case du chevalier du roi noir.

N. Le pion de la tour du roi un pas, & donne échec.

39. B. Le roi à la case de son chevalier.

[l] Il joue ce pion pour pousser ensuite celui du chevalier de son roi sur votre chevalier, afin de l'obliger à quitter son poste; mais s'il eût poussé le pion de son chevalier avant de jouer celui-ci, votre chevalier alloit se poster a la quatriéme case de la tour de votre roi, & auroit arrêté l'avancement de tous ses pions.

[m] Si, au lieu de jouer ce coup, il vous eût donné échec avec le pion de sa tour, il auroit péché contre l'instruction que je donne à la premiére partie. Voyez la remarque (x).



N. Le pion du chevalier du roi un pas.

40. B. La tour prend la tour.

N. Le pion de la tour donne échec.

41. B. Le roi prend le pion du chevalier.

N. Le pion de la tour demande dame & donne échec.

42. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. La tour donne échec à la case du fou de son roi.

43. B. Le roi à sa troisième case.

N. La dame donne échec à la troisiéme case de la tour du roi blanc.

44. B. Le chevalier couvre l'échec, n'ayant point d'autre jeu.

N. La dame prend le chevalier, ensuite la tour, & donne mat au second coup.

PREMIER RENVOI,

Sur le septiéme coup du Gambit de Cunningham.

7. *coup. Blanc.* Le roi à la case de sa tour. *Noir.* Le fou à la seconde case de son roi.

8. B. Le fou du roi prend le pion, & donne échec.

N. Le roi prend le fou.

9. B. Le chevalier du roi à la quatriéme case du roi noir donnant double échec.

N. Le roi à la troisiéme case; ailleurs il perd sa dame.

10. B. La dame donne échec à la quatrième case du chevalier de son roi.

N. Le roi prend le chevalier.

11. B. La dame donne échec à la quatriéme case du fou du roi noir.

N. Le roi à la troisiéme case de sa dame.

12. B. La dame donne échec & mat à la quatriéme case de la dame noire.

SUITE DE CE PREMIER RENVOI,

En cas que le Roi refuse de prendre votre Fou au huitiéme coup.

8. *coup. Blanc.* LE fou du roi prend le pion, & donne échec.

Noir. Le roi à la case de son fou.

9. B. Le chevalier du roi à la quatriéme case du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la troisiéme case du fou de son roi.

10. B. Le fou du roi à la troisiéme case du chevalier de sa dame.

N. La dame à la case de son roi.

11. B. Le chevalier du roi a la seconde case du fou du roi noir.

N. La tour à la case de son chevalier.

12. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame deux pas.

13. B. Le pion prend le chevalier.

N. Le pion reprend le pion.

14 B. Le fou de la dame à la quatriéme case du roi noir.

N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.

15. B. La dame à la case de son roi.
N. Le fou de sa dame à la quatriéme case de la tour de son roi.
16. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le fou prend le chevalier.
17. B. Le fou de la dame donne échec.
N. La tour couvre l'échec.
18. B. Le chevalier à la troisiéme case du fou de sa dame.
N. Le fou prend le fou.
19. B. Le chevalier reprend le fou.
N. La dame à la seconde case du fou de son roi.
20. B. Le chevalier prend le fou.
N. La dame reprend le chevalier.
21. B. La dame prend la dame.
N. Le roi reprend la dame.
22. B. Le fou prend la tour, & ensuite doit gagner avec la supériorité d'une tour & une très-bonne situation.

(*a*) Le blanc sacrifie cette piéce, uniquement pour abréger la partie.

TROISIEME RENVOI

DU GAMBIT DE CUNNINGHAM,

Commençant au onziéme coup du Blanc.

11. *coup. Blanc.* LE pion de la dame deux pas. *Noir.* Le chevalier du roi à la quatriéme case du roi blanc.
12. B. Le fou de la dame à la quatriéme case du fou de son roi.
N. Le pion du fou du roi deux pas.

13. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (*a*)

N. La dame à la seconde case de son roi.

14. B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas. (*b*)

15. B. Le pion prend le pion.

N. Le pion reprend le pion.

16. B. La tour de la dame à la case de son fou.

N. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.

17. B. Le chevalier de la dame prend le chevalier noir.

N. Le pion du fou du roi reprend le chevalier.

18. B. Le chevalier prend le pion noir près de son roi.

N. Le roi roque du côté de sa tour.

19. B. La dame à sa seconde case.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

(*a*) Vous jouez ce chevalier pour tenter votre adversaire de le prendre ; mais il est bon d'avertir ici qu'il joueroit très-mal s'il prenoit, parce qu'un chevalier situé ou posté de cette maniére, (s'entend soutenu de deux pions) pendant qu'il ne vous reste aucun pion à pousser sur lui pour le faire décamper, vaut autant qu'une tour, à cause qu'il vous devient tellement incommode, que vous serez obligé de le prendre ; & en tel cas votre adversaire réunissant ses deux pions, dont celui qui est à la tête (n'ayant plus d'obstacle du côté de ses pions ennemis) doit probablement vous coûter une piéce, si vous voulez l'empêcher de faire une dame.

(*b*) S'il prenoit votre pion, son jeu diminueroit beaucoup de sa force, parce que son chevalier ne seroit plus soutenu que d'un seul pion, qui se trouveroit ensuite sans défense, s'il souffroit que vous prissiez son chevalier royal ; il seroit donc obligé de le retirer pour conserver son pion, & cela répareroit beaucoup votre jeu.



20. B. La tour de la dame à la quatriéme case du fou de la dame noire.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

21. B. Le fou du roi à la quatriéme case de la tour de sa dame.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

22. B. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi.

N. La tour prend la tour.

23. B. Le chevalier reprend la tour.

N. La dame à sa troisiéme case.

24. B. La dame à la seconde case de la tour de son roi.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

25. B. La dame prend la dame.

N. La tour reprend la dame.

26. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le roi à la troisiéme case de son chevalier.

27. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

28. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le chevalier à la seconde case de son roi.

29. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. La tour à la seconde case de sa dame.

30. B. La tour prend la tour : ne prenant point, cela revient au même.

N. Le fou reprend la tour.

31. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

32. B. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le roi à la quatriéme case de sa tour.

33. B. Le fou du roi donne échec.

N. Le fou couvre l'échec.

34. B. Le fou prend le fou.
N. Le roi reprend le fou.
35. B. Le chevalier donne échec à la troisiéme case de son roi.
N. Le roi à la quatriéme case du fou du roi blanc.
36. B. Le roi à la troisiéme case de sa tour.
N. Le roi à la troisiéme case du fou du roi blanc.
37. B. Le chevalier à la quatriéme case du chevalier de son roi.
N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.
38. B. Le fou à la case du chevalier de son roi.
N. Le pion du roi un pas.
39. B. Le pion de la tour de la dame un pas.
N. Le pion du roi un pas.
40. B. Le fou à la seconde case du fou de son roi.
N. Le chevalier prend le pion de la dame, & gagne ensuite la partie.





GAMBIT

DE LA DAME, SURNOMMÉ LE GAMBIT D'ALLEPE,

Où il y aura six Renvois:

Le premier sur le troisiéme coup du blanc, le second sur le troisiéme coup du noir, le troisiéme au quatriéme coup du blanc, le quatriéme au septiéme coup du blanc, le cinquiéme au huitiéme coup du noir, & le sixiéme au dixiéme coup du blanc.

1. *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou de la dame deux pas.
N. Le pion prend le pion.
3. B. Le pion du roi deux pas. (*a*)
N. Le pion du roi deux pas. (*b*)

(*a*) Si, au lieu de deux, vous ne poussiez ce pion qu'un pas, votre adversaire seroit en état de tenir le fou de votre dame renfermé pendant la moitié de la partie. Un premier renvoi en fera le témoignage. Je me sers en même-tems de cette occasion pour dire qu'un certain Auteur (d'ailleurs assez intelligent, & qui se plaît à jouer presque toujours cette partie) enseigne à ne point pousser ce pion deux pas: cependant on seroit convaincu par ce renvoi que c'est le coup le mieux joué. Il est bien vrai qu'en ne le poussant qu'un pas, on peut quelquefois attraper un mauvais Joueur, mais cela ne justifie pas le coup.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût soutenu celui du Gambit, il perdoit la partie: c'est ce qu'on verra par un second renvoi. Mais ne faisant ici ni l'un ni l'autre, vous deviez pousser en tel cas le pion du fou

4. B. Le pion de la dame un pas. [c]
N. Le pion du fou du roi deux pas. [d]
5. B. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou.
6. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le fou du roi à la quatriéme case du fou de sa dame.
7. B. Le chevalier de la dame à la quatriéme case de sa tour. [e]
N. Le fou prend le chevalier près de la tour du roi blanc [f].
8. B. La tour reprend le fou.
N. Le roi roque. [g]

de votre roi deux pas, & votre situation auroit été des meilleures, puisque vous auriez eu trois pions de front.

(c) Si au lieu de pousser en avant vous eussiez pris le pion de son roi, vous perdiez l'avantage de l'attaque. Ce sera le sujet du troisiéme Renvoi.

(d) S'il eût joué toute autre chose, vous deviez pousser le pion de votre roi deux pas, & par ce moyen vous auriez procuré une entiére liberté à vos pièces.

(e) Si au lieu de jouer ce chevalier pour vous défaire du fou de son roi, ou le faire retirer de cette ligne (comme vous êtes instruit de la remarque (e) de la premiére partie) vous eussiez pris le pion du Gambit, vous perdiez la partie. C'est ce qu'il est encore nécessaire de faire voir par un quatriéme Renvoi sur cette partie.

(f) Si au lieu de prendre votre chevalier il eût joué son fou à la quatriéme case de votre dame, vous deviez l'attaquer avec votre chevalier royal, & le prendre le coup suivant.

(g) Si, au lieu de roquer, il eût poussé le pion du chevalier de sa dame deux pas, pour soutenir le pion du Gambit, vous serez convaincu par un cinquiéme Renvoi qu'il perdoit encore la partie: & si au lieu d'un

9. B. Le chevalier à la troisiéme case du fou de sa dame.

N. Le pion prend le pion.

10. B. Le fou du roi prend le pion du Gambit [*h*].

N. Le pion prend le pion du fou du roi blanc.

11. B. Le pion reprend le pion [*i*].

N. Le fou de la dame à la quatriéme case du fou de son roi.

12. B. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

13. B. La dame à sa seconde case.

N. Le chevalier de la dame à sa troisiéme case.

14. B. Le fou de la dame prend le chevalier.

N. Le pion de la tour reprend le fou.

15. B. Le roi roque du côté de sa dame.

N. Le roi à la case de sa tour.

16. B. La tour du roi à la quatriéme case du chevalier du roi noir.

de ces deux coups il eût choisi celui de prendre le pion de votre roi, en reprenant le sien, il n'auroit osé prendre derechef le vôtre avec son chevalier, parce qu'en lui donnant ensuite échec de votre dame, il perdroit indubitablement la partie. C'est ce qu'il est aisé de voir sans Renvoi.

(*h*) Voici encore un coup particulier, & qui demande un sixiéme Renvoi ; c'est que si vous eussiez repris le pion du fou de son roi avec celui du vôtre, vous perdiez la partie.

(*i*) En reprenant de ce pion, vous donnez une ouverture à votre tour sur son roi, & ce pion sert aussi à mieux couvrir votre roi, outre qu'il arrête son chevalier ; &, malgré que vous ayez un pion de moins, vous avez plutôt l'avantage dans cette partie.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

17. B. La dame à la troifiéme cafe de fon roi.

N. La dame à fa troifiéme cafe.

18. B. Le chevalier à la quatriéme cafe de fon roi.

N. Le fou prend le chevalier.

19. B. Le pion reprend le fou, pour fe réunir à fon camarade.

N. La tour du roi à la cafe de fon roi.

20. B. Le roi à la cafe du chevalier de fa dame.

N. La dame à la quatriéme cafe de fon fou.

21. B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend la dame.

22. B. La tour de la dame à la cafe de fon roi.

N. Le roi à la feconde cafe de fon chevalier.

23. B. Le roi à la feconde cafe du fou de fa dame.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

24. B. La tour du roi à la troifiéme cafe de fon chevalier.

N. Le chevalier à la quatriéme cafe de la tour de fon roi.

25. B. La tour attaquée par le chevalier, fe fauve à la troifiéme cafe du chevalier de fa dame.

N. Le pion du chevalier de fa dame un pas.

26. B. Le pion de la dame un pas pour faire ouverture à votre tour & à votre fou.

N. Le pion prend le pion.

27. B. La tour du roi prend le pion.

N. La tour de la dame à la cafe de fa dame.

28. B. La tour de la dame à la case de sa dame.

N. Le chevalier à la troisiéme case du fou de son roi.

29. B. La tour du roi donne échec.

N. Le roi à la case de sa tour.

30. B. Le fou à la quatriéme case de la dame noire pour empêcher l'avancement des pions de l'adversaire.

N. Le chevalier prend le fou.

31. B. La tour reprend le chevalier.

N. La tour du roi à la case de son fou.

32. B. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La tour du roi à la quatriéme case du fou du roi blanc.

33. B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la dame un pas.

34. B. Le pion prend le pion.

N. La tour de la dame reprend le pion.

35. B. La tour du roi à la seconde case du roi noir.

N. Le pion du chevalier du roi un pas: s'il soutenoit le pion, il perdroit la partie.

36. B. Une des deux tours prend le pion.

N. La tour prend la tour.

37. B. La tour reprend la tour.

N. La tour donne échec à la seconde case du fou du roi blanc.

38. B. Le roi à la troisiéme case du fou de sa dame.

N. La tour prend le pion.

39. B. Le pion de la tour deux pas (*k*)

(*k*) Si au lieu de pousser ce pion vous eussiez pris

N. Le pion du chevalier du roi un pas.
40. B. Le pion de la tour un pas.
N. Le pion du chevalier un pas.
41. B. La tour à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier un pas.
42. B. La tour à la case du chevalier de son roi.
N. La tour donne échec.
43. B. Le roi à la quatriéme case du fou de sa dame.
N. La tour à la troisiéme case du chevalier du roi blanc.
44. B. Le pion de la tour un pas.
N. La tour à la seconde case de son chevalier.
45. B. Le roi prend le pion.
N. Le pion de la tour un pas.
46. B. Le roi à la troisiéme case du chevalier de la dame noire.
N. Le pion de la tour un pas.
47. B. Le pion de la tour un pas.
N. La tour prend le pion [*l*].
48. B. La tour prend le pion [*m*].
N. La tour à la seconde case de la tour du roi.

le sien avec votre tour, vous auriez perdu la partie, parce que votre roi auroit empêché votre tour de venir à tems pour barrer le passage au pion de son chevalier. C'est ce qu'on peut voir en jouant les mêmes coups.

(*l*) S'il ne prenoit pas votre pion, il perdoit la partie en prenant immédiatement le sien.

(*m*) Si au lieu de prendre son pion vous eussiez pris sa tour, vous auriez perdu.

49. B. Le pion deux pas.
N. Le pion un pas.
50. B. La tour à la ſeconde caſe de la tour de ſon roi.
N. Le roi à la ſeconde caſe de ſon chevalier.
51. B. Le pion un pas.
N. Le roi à la troiſiéme caſe de ſon chevalier.
52. B. Le roi à la troiſiéme caſe du fou de la dame noire.
N. Le roi à la quatriéme caſe de ſon chevalier.
53. B. Le pion un pas.
N. Le roi à la quatriéme caſe du chevalier du roi blanc.
54. B. Le pion avance.
N. La tour prend le pion, & jouant enſuite ſon roi ſur la tour, il eſt viſible que c'eſt un refait, parce que ſon pion vous coûtera la tour.

Il n'eſt pas néceſſaire de Renvois ſur ces derniers coups, puiſqu'il eſt facile de les trouver du moment qu'on ſe donne la peine de les chercher.



PREMIER RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au troisiéme coup.

3. *coup.*
Blanc. Le pion du roi un pas.
Noir. Le pion du fou du roi deux pas. [*a*]

4. B. Le fou du roi prend le pion.
N. Le pion du roi un pas.
5. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou. [*b*]
6. B. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.
N. Le pion du fou de la dame deux pas. [*c*]
7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.
8. B. Le roi roque.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas. [*d*]

[*a*] Le jeu de ce pion doit vous convaincre que vous auriez mieux fait d'avancer celui de votre roi deux pas, puisque son pion vous empêche à présent de mettre celui de votre roi de front avec celui de votre dame.

[*b*] C'est encore par le même principe qu'il joue ce chevalier, qui est d'empêcher l'union du pion de votre roi avec celui de votre dame.

[*c*] Ce pion est encore poussé avec le même dessein d'empêcher les pions du centre de se réunir de front.

[*d*] Il joue ce pion pour pousser, en cas de besoin, celui du fou de son roi sur votre pion royal, ce qui

9. B. Le pion de la dame prend le pion. [e]
N. La dame prend la dame.
10. B. La tour reprend la dame.
N. Le fou du roi prend le pion.
11. B. Le chevalier du roi à la quatriéme case de sa dame.
N. Le roi à sa seconde case.
12. B. Le chevalier de la dame à la quatriéme case de sa tour.
N. Le fou du roi à la troisiéme case de sa dame.
13. B. Le chevalier du roi prend le chevalier.
N. Le pion reprend le chevalier.
14. B. Le pion du fou du roi un pas. [f]
N. Le pion de la tour du roi un pas.
15. B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier à la quatriéme case de sa dame.
16. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
17. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
18. B. Le chevalier à la troisiéme case du fou de sa dame.

causeroit infailliblement la séparation de vos meilleurs pions.

[e] Si, au lieu de prendre ce pion, vous l'eussiez poussé en avant, votre adversaire auroit attaqué le fou de votre roi avec le chevalier de sa dame, pour vous obliger à lui donner échec; & en tel cas jouant son roi à la seconde case de son fou, il gagneroit le coup sur vous, & une bonne situation de jeu.

[f] Vous avancez ce pion pour empêcher votre adversaire de mettre trois pions de front, ce qu'il auroit fait en poussant celui de son roi.

N. Le fou de la dame à la troisiéme case.

19. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

20. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

21. B. Le fou de la dame à sa troisiéme case.

N. Le pion du chevalier du roi prend le pion.

22. B. Le fou prend la tour. [g]

N. Le pion prend le pion du roi donnant échec.

23. B. Le roi reprend le pion.

N. La tour prend le fou.

24. B. Le fou du roi à sa troisiéme case.

N. Le roi à sa troisiéme case.

25. B. La tour du roi à la seconde case de sa dame.

N. Le pion de la dame donne échec.

26. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou de la dame à la quatriéme case du roi blanc.

27. B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le roi à la quatriéme case de sa dame.

28. B. La tour du roi à la seconde case de son roi.

[g] Si vous eussiez repris son pion avec celui de votre chevalier, il auroit poussé celui de sa dame sur votre fou, & ensuite il seroit entré dans votre jeu par un échec de sa tour soutenue du fou de sa dame; & si vous eussiez repris ce pion avec celui de votre roi, il auroit fait de même, ce qui lui auroit donné un beau jeu, & cela pour avoir un pion de passé, c'est-à-dire, un pion qui ne peut être arrêté que par des piéces, & qui probablement en doit coûter une, pour empêcher qu'il ne fasse une dame.

N. La

N. La tour à la case de son roi.

29. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le fou prend le fou.

30. B. La tour prend la tour.

N. Le pion prend le pion.

31. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

32. B. La tour du roi à la case de la tour du roi noir.

N. Le pion de la dame un pas.

33. B. Le roi à sa troisième case.

N. Le fou du roi donne échec à la quatrième case du fou de sa dame.

34. B. Le roi à la quatrième case de son fou, ne pouvant mettre ailleurs.

N. Le pion de la dame un pas, & gagne la partie.

Je laisse perdre cette partie, pour faire voir la force de deux fous contre les tours, particulièrement lorsque le roi est entre deux pions. Si donc au lieu d'employer vos tours à faire la guerre à ses pions, vous vous fussiez défait du fou de son roi, jouant votre tour au trente-unième coup à la case de la dame noire, au trente-deuxième porté votre autre tour à la seconde case du roi de l'adversaire, au trente-troisième sacrifié votre première tour pour le fou de son roi, vous verrez que de la partie vous en pourriez faire une remise.



SECOND RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au troisième coup du Noir.

3. coup.
Blanc. LE pion du roi deux pas.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
4. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
5. B. Le pion du chevalier de la dame un pas. [a]
N. Le pion du gambit prend le pion.
6. B. Le pion de la tour prend le pion.
N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.
7. B. Le fou du roi prend le pion & donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.
8. B. La dame prend le pion.
N. Le fou prend le fou.
9. B. La dame reprend le fou & donne échec.
N. La dame couvre l'échec.
10. B. La dame prend la dame.
N. Le chevalier reprend la dame.
11. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi un pas.
12. B. Le roi à sa seconde case.

[a] Il est de la même conséquence dans l'attaque du Gambit de la dame, de séparer les pions de l'adversaire de ce côté, que dans les Gambits du roi de séparer ceux du côté du roi.

N. Le pion du fou du roi deux pas, [b]

13. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

14. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame. [c]

15. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

16. B. Le fou de la dame à la troisième case de sa tour.

N. Le fou prend le fou.

17. B. La tour reprend le fou.

N. Le roi à sa seconde case.

18. B. Le roi à la troisième case de son fou.

N. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.

19. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le roi à la troisième case.

[b] En poussant ce pion deux pas, son but est de vous forcer à pousser en avant celui de votre roi, pour que celui de votre dame qui est à la tête reste en arrière & vous devienne inutile. (Voyez la remarque (l) de la troisième Partie.) Il faudra néanmoins le jouer; mais vous tâcherez ensuite, par le secours de vos pièces, de changer ce pion de votre dame pour celui de son roi, & de donner par ce moyen un passage libre à celui du vôtre.

[c] Dans la situation présente, votre adversaire est forcé de vous proposer à changer de chevalier, malgré qu'il sépare ses pions par ce coup; parce que s'il eût joué toute autre chose, vous auriez gagné le pion de sa tour, en jouant votre chevalier à la quatrième case de celui de la dame noire.

20. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.

N. La tour du roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

21. B. La tour de la dame donne échec.

N. Le chevalier couvre l'échec.

22. B. La tour du roi à la quatrième case de la tour de la dame noire.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

23. B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

24. B. La tour de la dame prend le pion de la tour adversaire.

N. La tour prend la tour.

25. B. La tour reprend, & doit ensuite gagner pour avoir un pion de plus & passer. [d]

[d] On peut être convaincu par ce renvoi qu'un pion séparé des autres ne peut jamais faire fortune.

TROISIEME RENVOI

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au quatrième coup du Blanc.

4. *coup.*
Blanc. LE pion de la dame prend le pion.
Noir. La dame prend la dame.

5. B. Le roi reprend la dame.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

6. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

7. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

8. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas.

9. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le roi roque.

10. B. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

11. B. Le fou prend le fou.

N. Le chevalier reprend le fou.

12. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

13. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

14. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

15. B. Le chevalier prend le fou.

N. Le pion reprend le chevalier.

16. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case du chevalier de la dame blanche.

17. B. La tour de la dame à la seconde case.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

18. B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.

N. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.

19. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

20. B. La tour prend la tour.

N. La tour reprend la tour.

21. B. La tour à la case de sa dame.

N. Le chevalier de la dame donne échec.

22. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

N. Le roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

23. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

N. Le pion prend le pion.

24. B. Le pion reprend le pion.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

25. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de sa dame.

26. B. Le fou à la quatrième case du chevalier de son roi.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

27. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

28. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

29. B. Le fou prend le pion.

N. Le roi à la quatrième case du fou de la dame.

30. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le pion de la dame un pas.

31. B. Le pion du fou du roi prend le pion. [a]
N. Le chevalier à la troisième case du chevalier de la dame blanche.
32. B. Le pion un pas.
N. La tour à la case de la tour de sa dame pour donner mat.
33. B. La tour prend le pion.
N. La tour donne échec.
34. B. Le roi à la seconde case du fou, n'ayant point d'autre retraite.
N. La tour donne échec & mat à la case du fou de la dame.

[a] Il prend ce pion pour pousser à dame sur la case blanche soutenue de son fou.

QUATRIEME RENVOI

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au septième coup du Blanc.

7. coup. Blanc. LE fou du roi prend le pion du Gambit.
Noir. Le pion du fou du roi prend le pion.
8. B. Le pion du fou du roi reprend le pion
N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
9. B. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
N. La dame donne échec.
10. B. Le roi à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier du roi à la troisième case du roi blanc.

11. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
12. B. La dame à sa troisième case.
N. Le chevalier du roi prend le pion.
13. B. Le chevalier du roi à sa case.
N. La dame à la case du roi blanc donnant échec.
14. B. Le roi se retire.
N. Le fou du roi prend le chevalier, & doit ensuite gagner facilement.

CINQUIEME RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au huitième coup du Noir.

8 *coup.* *Blanc.* LA tour prend le fou.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
9. B. Le chevalier à la quatrième case du fou de la dame noire.
N. Le roi roque.
10. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.
11. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le fou reprend le chevalier.
12. Le pion de la tour prend le pion.
N. Le fou reprend le pion.

13. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion du fou du roi prend le pion.
14. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion.
N. Le fou à la seconde case de sa dame.
15. B. Le fou de la dame à la quatriéme case du chevalier du roi noir.
N. Le pion prend le pion.
16. B. Le pion reprend le pion.
N. Le roi à la case de sa tour.
17. B. Le fou du roi à la troisiéme case de sa dame.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
18. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour prend le fou de la dame.
19. B. Le pion prend le pion.
N. Le chevalier à la quatriéme case de sa tour.
20. B. Le fou à la troisiéme case du chevalier du roi noir.
N. Le chevalier à la quatriéme case du fou du roi blanc.
21. B. La dame à la seconde case de son fou.
N. Le chevalier prend le fou, pour éviter le mat.
22. B. La dame reprend le chevalier.
N. Le fou à la quatriéme case du fou de son roi.
23. B. La dame donne échec.
N. Le roi se retire.
24. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou prend le pion.
25. B. La dame prend le fou.
N. La dame à la troisiéme case du fou de son roi.
26. B. La tour de la dame à la troisiéme case de la tour de la dame noire.
N. La dame prend la dame.
27. B. La tour de la dame reprend la dame.
N. La tour du roi à la seconde case de son fou.

28. B. Le roi à sa seconde case.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
29. B. La tour de la dame à la troisiéme case du roi noir.
N. Le pion de la tour un pas.
30. B. La tour prend le pion.
N Le pion de la tour un pas.
31. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.
N. Le pion de la tour un pas.
32. B. La tour à la troisiéme case de son roi.
N. La tour du roi à la troisiéme case de son fou.
33. B. La tour à la troisiéme case de sa dame.
N. La tour donne échec.
34. B. Le roi à sa quatriéme case.
N. La tour prend la tour.
35. B. Le roi reprend la tour.
N. La tour à la troisiéme case de la tour de sa dame.
36. B. Le roi à la quatriéme case de sa dame.
N. Le roi à la seconde case de son fou.
37. B. Le roi à la troisiéme case du fou de sa dame.
N. La tour donne échec.
38. B. Le roi à la quatriéme case du chevalier de sa dame.
N La tour prend le pion.
39. B. La tour reprend le pion.
N. Le roi à sa seconde case.
40. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
41. B. La tour à la seconde case de la tour de la dame noire.
N. Le roi à la case de sa dame.

42. B. Le roi à la quatriéme case du chevalier de la dame noire.

N. Le pion du chevalier un pas.

43. B. Le roi à la troisiéme case du fou de la dame noire.

N. La tour donne échec.

44. B. Le pion couvre l'échec.

N. Le pion prend le pion.

45. B Le pion reprend le pion.

N. Le roi à sa case.

46. B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. La tour à la troisiéme case de sa tour.

47. B. Le roi à la seconde case du fou de la dame noire, & gagnera la partie en poussant son pion.

N

SIXIÉME RENVOI

DU GAMBIT DAME,

Au dixiéme coup du Blanc.

10 *coup.*

Blanc. Le pion du fou du roi prend le pion.

N. Le chevalier prend le pion du roi.

11. B. Le chevalier reprend le chevalier.

N La dame donne échec.

12. B. Le chevalier à la troisiéme case du chevalier de son roi.

N. Le fou de la dame à la quatriéme case du chevalier du roi blanc.

13. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi. [a]
N. La dame prend le pion de la tour.
14. B. La tour du roi à la case de son fou. [b].
N. La dame prend le chevalier & donne èchec.
15. B. Le roi à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
16. B. La tour prend la tour. [c]
N. La tour reprend la tour.
17. B. La dame à la case de son roi.
N. La tour à la seconde case du fou du roi blanc, & gagne la partie.

[a] Tout ce que vous eussiez pu jouer ne pouvoit vous empêcher de perdre une piéce.

[b] Si, au lieu de jouer votre tour, vous eussiez joué votre roi, il gagnoit plus facilement en jouant sa tour à la seconde case du fou de votre roi.

[c] Si vous eussiez pris son fou, il vous auroit donné échec avec sa dame à la troisiéme case de la vôtre, & mat le coup d'après, en prenant votre tour.



LE MAT DU FOU DE LA TOUR

Contre une Tour.

La ſituation dans laquelle je mets les piéces eſt la plus avantageuſe pour la tour qui défend le mat; mais en cas qu'elle ne s'y place point, il eſt aſſez facile de forcer le roi à l'extrémité de l'échiquier.

SITUATION.

Noir.

Le roi à ſa caſe, & la tour à ſa ſeconde caſe de ſa dame.

Blanc.

Le roi à la troiſiéme caſe du roi noir, la tour ſur la ligne du fou de la dame, & le fou à la quatriéme caſe du roi noir.

1. *coup. Blanc.* La tour donne échec.
Noir. La tour couvre l'échec.

2. B. La tour à la ſeconde caſe du fou de la dame noire.
N. La tour à la ſeconde caſe de la dame blanche.

3. B. La tour à la ſeconde caſe du chevalier de la dame noire.
N. La tour à la caſe de la dame blanche.

Quatriéme coup sur lequel il y a un renvoi.

4. B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. La tour à la case du fou du roi blanc.

Cinquiéme coup sur lequel on trouvera un second renvoi.

5. B. Le fou à la troisiéme case du chevalier de son roi.

N. Le roi à la case de son fou.

6. B. La tour à la quatriéme case du chevalier de son roi.

N. Le roi à sa place.

Septiéme coup avec un troisiéme renvoi.

7. B. La tour à la quatriéme case du fou de sa dame.

N. La tour à la case de la dame blanche.

8. B. Le fou à la quatriéme case de la tour de son roi.

N. Le roi à la case de son roi.

9. B. Le fou à la troisiéme case du fou du roi noir.

N. La tour donne échec à la case du roi blanc.

10 B. Le fou couvre l'échec.

N. Le roi à la case de son chevalier.

11. B. La tour à la quatriéme case de la tour du roi, & donne échec & mat le coup d'après.



PREMIER RENVOI,

Au quatrième coup.

4. coup. *Blanc.* La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. Le roi à la case de son fou.

5. B. La tour à la seconde case de la tour du roi noir.

N. La tour à la case du chevalier du roi blanc.

Sixième coup, avec un renvoi sur ce même renvoi.

6. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. La tour donne échec à la troisième case du chevalier de son roi.

7. B. Le fou couvre l'échec.

N. Le roi à la case de son chevalier.

8. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

9. B. La tour donne échec & mat à la case de la tour du roi noir.

Suite du sixième coup sur ce renvoi, en cas qu'il ne donne point échec.

6. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. Le roi à la case de son chevalier.

7. B. La tour donne échec à la case du fou de la dame.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

8. B. La tour donne échec à la case de la tour du roi noir.

N. Le roi à la troisiéme case de son chevalier.
9. B. La tour donne échec à la case du chevalier du roi noir, & prend la tour pour rien.

SECOND RENVOI,

Sur le cinquiéme coup du Mat de la Tour, & du Fou contre la Tour.

5.*coup. Blanc.* Le fou à la troisiéme case du chevalier de son roi.
N. La tour à la troisiéme case du fou du roi blanc.
6. B. Le fou à la troisiéme case de la dame noire.
N. La tour donne échec.
7. B. Le fou couvre l'échec.
N. La tour à la troisiéme case du fou du roi blanc.
8. B. La tour donne échec à la seconde case du roi noir.
N. Le roi à la case de sa dame.
9. B. La tour à la seconde case du chevalier de la dame noire, & donne échec & mat le coup d'après à la case de la dame noire.



TROISIEME RENVOI

Sur le septiéme coup.

7. *coup. Blanc.* LA tour à la quatriéme case du fou de sa dame.

N. Le roi à la case de son fou.

8. B. Le fou à la quatriéme case du roi noir.

N. Le roi à la case de son chevalier.

9. B. La tour à la quatriéme case de la tour de son roi, & donne mat le coup suivant à la case de la tour du roi noir.

SUPPLÉMENT

DE LA QUATRIEME PARTIE.

Où l'on peut être convaincu qu'ayant le trait, il n'est point avantageux de jouer le pion du fou de la dame du second coup.

1. *coup. Noir.* LE pion du roi un pas.
B. De même.

2. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. Le pion de la dame deux pas.

3. N. Le pion prend le pion.

B. La dame reprend le pion.

4. N. Le pion de la dame deux pas.

B. Le pion prend le pion.

5. N. Le pion reprend le pion.

B. Le pion du fou de la dame deux pas.

6. N. Le fou de la dame à la troisiéme case de son roi.

B. Le pion prend le pion.
7. N. La dame reprend le pion.
B. La dame prend la dame.
8. N. Le fou reprend la dame.
B. Le chevalier de la dame à la troisiéme case de son fou.

Sans aller plus loin, je laisse considérer par la situation présente, si le noir a profité quelque chose de son attaque.

Fin du troisiéme & dernier Volume.

TABLE
DES JEUX
Contenus dans le troisiéme Volume.

Fin de la Table.